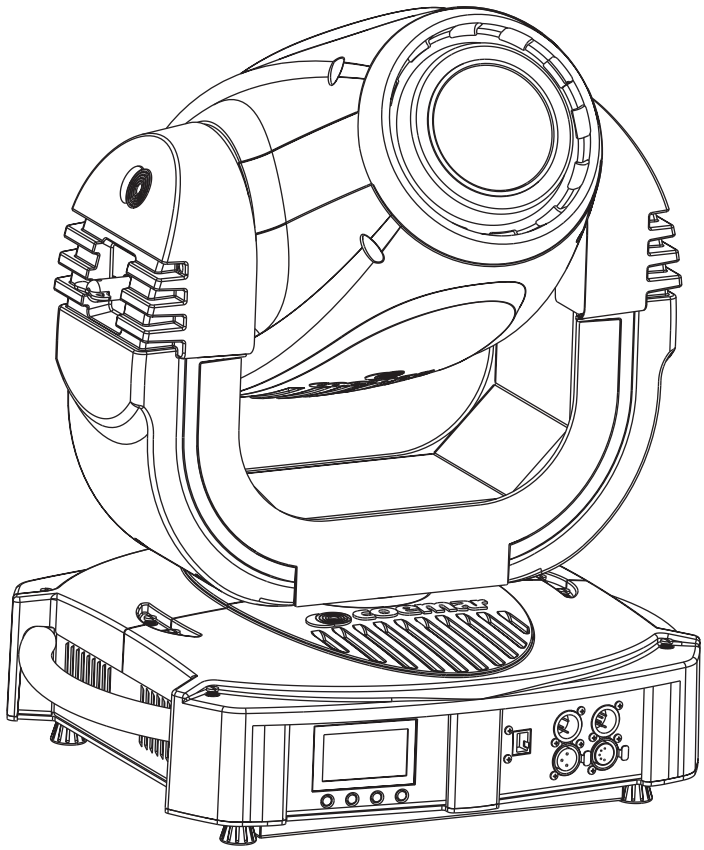
∞ Infinity Spot S



instruction manual
manuale di istruzioni

Version 1.3
DIS111

coemar
LIGHT EMOTION

∞ Infinity Spot S

serial number/numero di serie

date of purchase/data di acquisto

retailer/fornitore

address/indirizzo

suburb/cap/città

capital city/provincia

state/stato

tel./fax/

Please note in the space provided above the relative service information of the model and the retailer from whom you purchased your **infinity Spot S***: this information will assist us in providing spare parts, repairs or in answering any technical enquiries with the utmost speed and accuracy.*

Prendete nota, nello spazio apposito, dei dati relativi al modello e al rivenditore del vostro **Infinity Spot S**: questi dati ci permetteranno di assistervi con la massima rapidità e precisione.

WARNING*: the security of the fixture is granted only if these instructions are strictly followed; therefore it is absolutely necessary to keep this manual.*

ATTENZIONE*: la sicurezza dell'apparecchio è garantita solo con l'uso appropriato delle presenti istruzioni, pertanto è necessario conservarle.*

Indice

1.Imballo e trasporto.....**6**
1.1 Imballo.....*6*
1.2 Trasporto.....*6*
2.Informazioni generali.....**6**
2.1 Importanti informazioni di sicurezza.....*6*
2.2 Condizioni di garanzia.....*7*
2.3 Normativa CE.....*7*
3. Specifiche del prodotto.....**7**
3.1 Caratteristiche tecniche.....*7*
3.2 Dimensioni.....*7*
3.3 Componenti del proiettore.....*8*
4. Installazione.....**8**
4.1 Fissaggio meccanico.....*8*
4.2 Attacco di sicurezza.....*9*
5. Alimentazione.....**9**
5.1 Connessione alla rete elettrica.....*9*
6. Connessione del segnale di controllo.....**10**
6.1 Connessione tramite protocollo ArtNet.....*10*
7. Accensione del proiettore.....**11**
7.1 Indirizzo DMX del proiettore.....*11*
7.2 Tabella funzioni DMX.....*12*
8. Funzioni del panello display.....**14**
8.1 Guida rapida al menù.....*14*
8.2 Conteggio veloce.....*14*
8.3 Main functions.....*15*
8.4 Measures.....*17*
8.5 Display setup.....*18*
8.6 Demo mode.....*18*
8.7 Special mode ed allineamento elettronico dei motori.....*19*
9. Installazione ed allineamento della lampada.....**20**
9.1 Installazione.....*20*
9.2 Allineamento della lampada al sistema ottico.....*21*
10. Operazioni sui gruppi interni.....**21**
10.1 Apertura del corpo proiettore.....*21*
10.2 Estrazione del gruppo gobos.....*22*
10.3 Configurazione standard della ruota gobos.....*22*
10.4 Sostituire i gobos.....*23*
10.5 Configurazione standard della ruota gobo 2 (fissi).....*24*
10.6 Sostituire i gobos sulla ruota gobo 2.....*25*
10.7 Estrazione del gruppo cambiacolori.....*25*
10.8 Configurazione standard della ruota colori.....*26*
10.9 Sostituire i filtri delle ruote colori.....*26*
10.10 Configurazione standard della ruota effetti.....*26*
10.11 Sostituire gli effetti sulla ruota effetti.....*27*
11. Manutenzione.....**27**
11.1 Pulizia periodica.....*27*
11.2 Controlli vari.....*27*
11.3 Sostituzione dei fusibili.....*27*
12. Parti di ricambio.....**26**
13. Messaggi di errore.....**28**
14. Domande e risposte.....**29**

Complimenti per aver acquistato un prodotto Coemar, vi siete assicurati un proiettore della massima qualità nei componenti e nella tecnologia. Vi rinnoviamo l'invito a compilare, se non l'avete già fatto, la scheda all'inizio di questo manuale che consentirà un intervento rapido ed efficace da parte del centro di assistenza Coemar al quale potete rivolgervi con assoluta fiducia per qualsiasi richiesta di informazioni o servizi.
Attenendovi alle istruzioni e modalità di utilizzo indicate in questo manuale vi assicurerete il massimo rendimento del prodotto per anni.

1. Imballo e trasporto

1.1 Imballo
Aprite l'imballaggio ed assicuratevi che nessuna parte dell'apparecchio abbia subito danni durante il trasporto. In caso di danni al prodotto, contattate immediatamente lo spedizioniere e fornitore tramite telefono, fax o e-mail, preannunciando l'invio di una lettera raccomandata.
Packing list
Assicuratevi che l'imballo contenga:
1 il proiettore Infinity Spot S.
2 il presente manuale di istruzioni.
3 la staffa Cam-lock di supporto proiettore.

1.2 Trasporto
Il trasporto di Infinity Spot Sdeve essere fatto utilizzando esclusivamente l'imballo originale o un apposito baule (flight case).

2. Informazioni generali

2.1 Importanti informazioni di sicurezza

Prevenzione degli incendi:
1. **Infinity Spot S** utilizza una lampada **Philips MSR GOLD 300 FastFit**; l'uso di una lampada differente potrebbe essere rischioso e causa dell'annullamento della garanzia.
2. Non installate mai l'apparecchio su superfici infiammabili.
3. La distanza minima dal materiale infiammabile deve essere: 0,5 m.
4. La distanza minima dal primo possibile soggetto illuminabile deve essere: 2 m.
5. Sostituite i fusibili danneggiati solo con identici per dimensioni e valore, se necessario consultate lo schema di collegamento.
6. Collegate il proiettore ad una rete elettrica protetta da interruttore magnetotermico.

Prevenzione da scariche elettriche:
1. Presenza di alta tensione all'interno dell'apparecchio, togliete l'alimentazione prima di aprire o di effettuare qualsiasi operazione a contatto o all'interno del proiettore, anche per la sostituzione e **installazione della lampada.**
2. Per la connessione alla rete elettrica attenetevi scrupolosamente al presente manuale.
3. Il livello tecnologico di **Infinity Spot S** necessita di personale specializzato per qualsiasi tipo di intervento; rivolgetevi ai centri assi stenza autorizzati Coemar.
4. Una buona connessione di terra è essenziale per il corretto funzionamento. Non collegate mai l'apparecchio senza il contatto di terra.
5. Non lasciate mai che il cavo di alimentazione venga in contatto con altri cavi.
6. Non maneggiate il prodotto con mani bagnate o in presenza di acqua.
7. Non installate mai l'apparecchio esposto alla pioggia o in ambienti ad alta umidità.

Protezione contro le radiazioni dei raggi ultravioletti:
1. Non accendete mai la lampada se le lenti, i filtri e le custodie in plastica sono danneggiati; la loro funzione schermante è efficace solo se in perfette condizioni.
2. Non guardate mai direttamente in direzione della lampada quando è accesa.

Sicurezza:
1. Installate sempre il proiettore con viti, ganci o altri supporti, in grado di sostenerne il peso.
2. Utilizzate un secondo fissaggio di sicurezza con catene o corda di acciaio che sostenga il peso in caso di cedimento del sostegno principale.
3. Le superfici esterne dell'apparecchio, in alcuni punti, possono raggiungere la temperatura di 150°C, non toccatele mai prima che siano passati almeno 10 minuti dallo spegnimento della lampada.
4. Sostituite sempre la lampada se notate deformazioni o danneggiamenti.
5. Non installate mai l'apparecchio in locali dove non esiste flusso di aria costante; la temperatura ambiente massima deve essere 35°C.
6. Attendete sempre almeno 10 minuti dopo lo spegnimento prima di tentare la sostituzione o rimozione della lampada. Utilizzate sem pre protezioni per le mani prima di cambiare la lampada
7. Il proiettore contiene parti elettriche ed elettroniche che non possono assolutamente essere messe a contatto con acqua, olio o qualsiasi altro liquido: il buon funzionamento ne risulterebbe pregiudicato.

Movimento del proiettore
Il proiettore ha un movimento di 540° sulla base e 262° sulla forcella; non ostacolate per nessun motivo il brandeggio dell'apparecchio con oggetti nel suo raggio di azione.

Ventilazione forzata
Sulla scocca del proiettore noterete varie prese d'aria. Al loro interno vi sono delle ventole di raffreddamento, sia nella base che nel corpo: per evitare problemi di surriscaldamento non ostruitele mai per nessun motivo! Questo comprometterebbe seriamente il funzionamento del proiettore

Grado di protezione contro la penetrazione di corpi solidi e liquidi:
Il proiettore rientra nella classificazione di apparecchio ordinario, con grado di protezione **IP 20.**

2.2. Condizioni di garanzia
1.L'apparecchio è garantito per 12 mesi dalla data di acquisto contro i difetti di fabbricazione e dei materiali che lo compongono.
2.Sono esclusi dalla garanzia guasti dovuti ad imperizia o ad un uso non appropriato dell'apparecchio.
3.La garanzia decade in qualsiasi momento qualora l'apparecchio sia stato manomesso o aperto da personale non autorizzato.
4.La garanzia non prevede la sostituzione dell'apparecchio.
5.Il numero di serie e il modello dell'apparecchio sono necessari per ottenere informazioni o assistenza dal rivenditore.

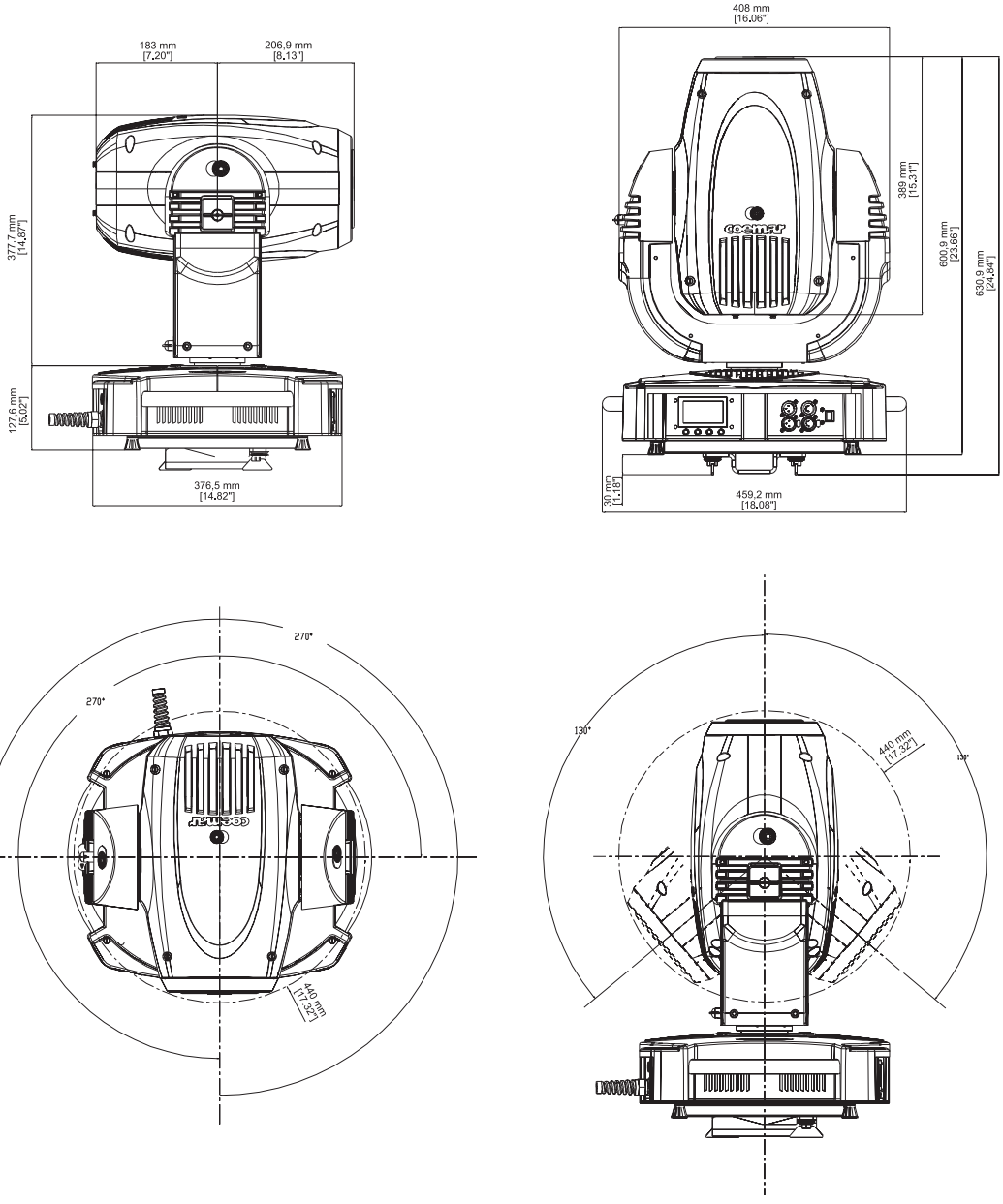
2.3. Normative CE
L'apparecchio soddisfa i requisiti essenziali della direttiva CE.

3. Specifiche del prodotto

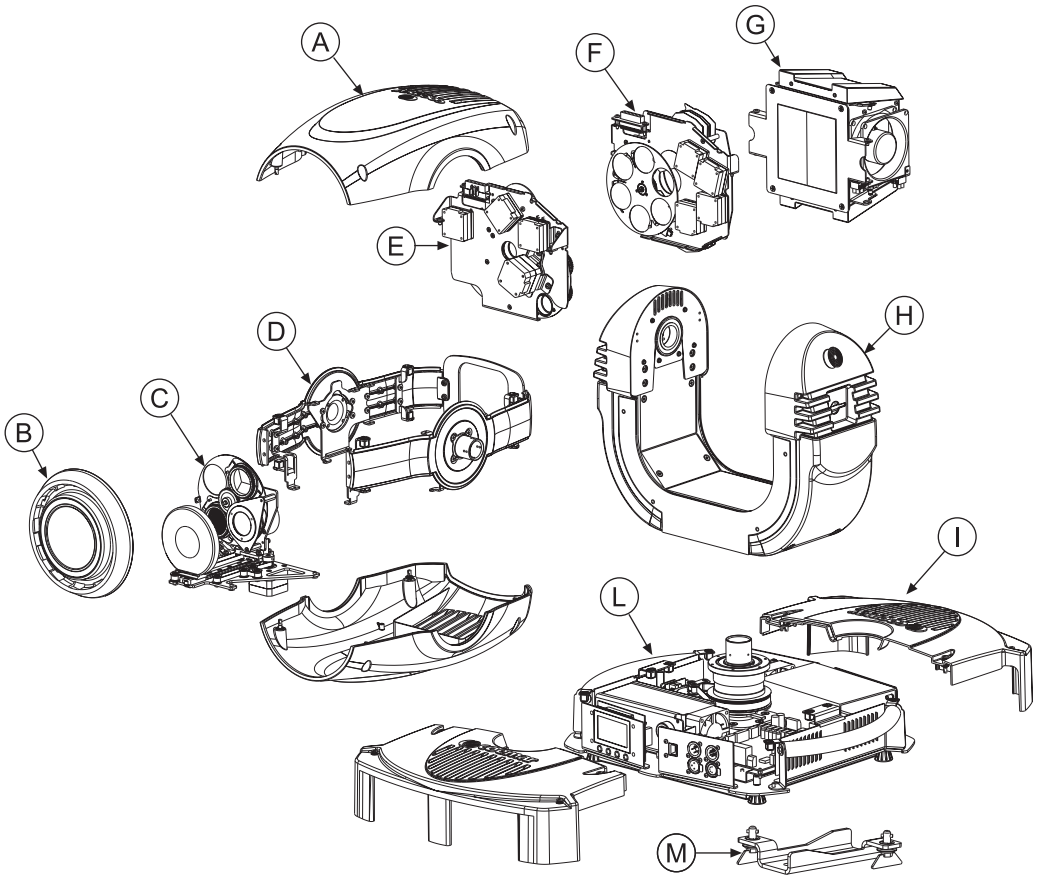
3.1 Caratteristiche tecniche

Alimentazione: 90-260 Vac 50/60Hz Autosensing
Corrente massima: 2 A@ 230V – 4,4 A@ 115 V
Rifasamento: cos φ =0,9
Potenza lampada: 300W
Temperature ambiente massima: 35°C / 95°F
Peso: 25 Kg.
Grado di protezione: IP20

3.2 Dimensioni



3.3 Componenti del proiettore

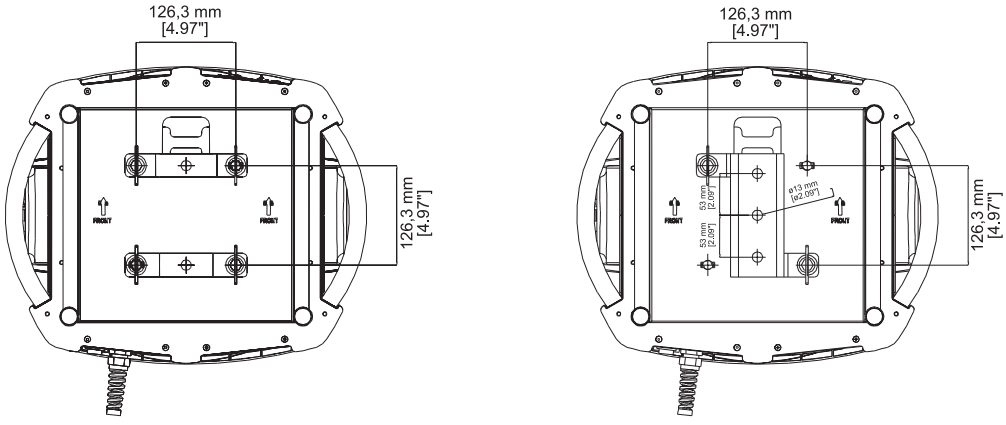


Descrizione dei componenti	
A	Carter corpo
B	Gruppo lente
C	Gruppo zoom
D	Scocca
E	Gruppo gobos
F	Gruppo cambiacolori
G	Gruppo lampada
H	Forcella
I	Carter base
L	Base
M	Piastra Camlock

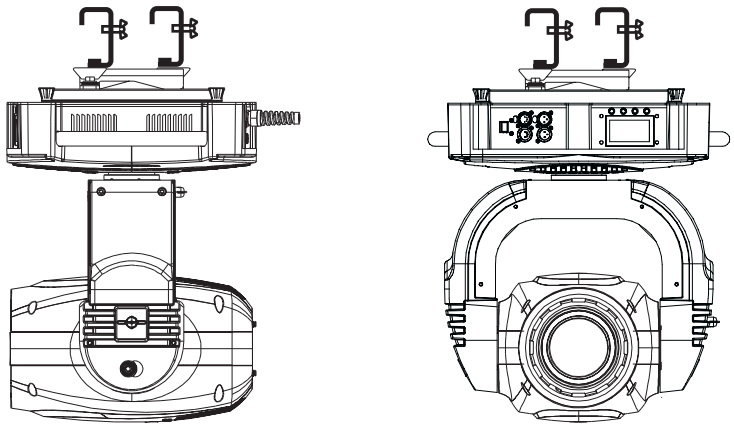
4. Installazione

4.1 Fissaggio meccanico

Infinity Spot S può essere utilizzato sia appoggiato a terra che fissato al soffitto o su di una struttura. E' corredato di quattro piedini montati sulla base, che gli permettono di essere appoggiato su una superficie piana.
Per la sospensione dell'apparecchio ad una struttura reticolare, **Coemar** include nell'imballo 1 staffa Cam-lock. I fissaggi cam-lock sono del tipo ad 1/4 di giro, per essere utilizzati a sostegno del proiettore devono essere perfettamente inseriti nella loro sede e serrati con cura. Nella figura a sinistra è mostrato l'utilizzo delle staffe opzionali (**CO9109**) utilizzabili su altri prodotti **Coemar**.



In caso di sospensione ad una struttura reticolare consigliamo l'utilizzo di appositi ganci a C adatti a sostenerne il peso.
I ganci a C sono abitualmente avvitati nel foro centrale delle staffe cam-lock, come indicato nella figura seguente.

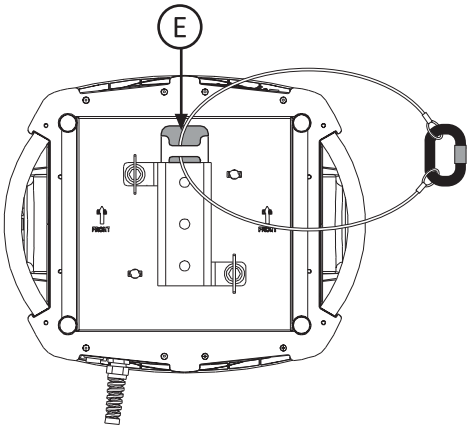


ATTENZIONE !
Verificare sempre che la struttura ed i materiali di fissaggio (viti, ganci, ecc.) siano adatti a sopportare il peso dell'apparecchio.

La struttura di sostegno oltre ad essere sufficientemente robusta non deve risentire delle lievi oscillazioni che **Infinity Spot S** provoca durante il movimento automatizzato; provvedete quindi a rendere la struttura di supporto priva di torsione.
Non installate mai il proiettore in posti facilmente raggiungibili da persone che ignorano l'esistenza di queste istruzioni di sicurezza.

4.2 Attacco di sicurezza

Nel caso in cui **Infinity Spot S** venga fissato o appeso ad una struttura, si raccomanda l'utilizzo di una catena di sicurezza, come prescritto dalla vigente normativa. La catena di sicurezza deve passare attraverso i fori "E" e poi fissata alla struttura.
Nel caso utilizziate cavi di acciaio o catene non di produzione Coemar, assicuratevi che siano adatte a sostenere il peso dell'intero apparecchio.

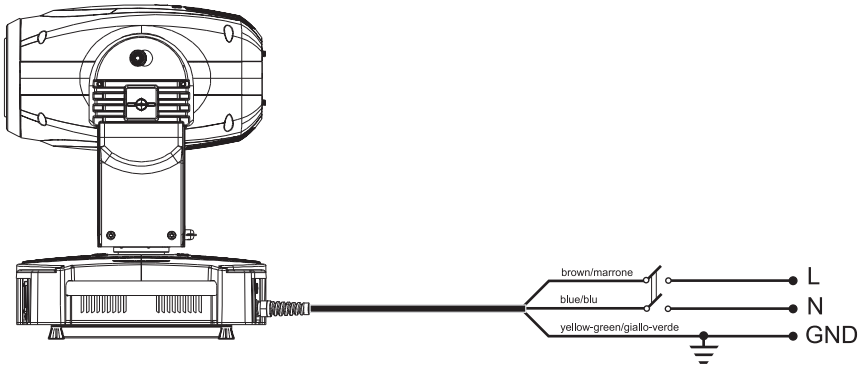


5. Alimentazione

5.1 Connessione alla rete elettrica

Caratteristiche del cavo di alimentazione
Il cavo in dotazione è uno speciale cavo termoresistente, conforme alle più recenti normative internazionali di sicurezza, approvato VDE e a norme IEC 331, IEC 332 3C,CEI 20 35.
NB: in caso di sostituzione del cavo, impiegate esclusivamente cavi similari, con la stessa resistenza termica (cavo 3x1,5 ø esterno 10 mm, tensione di esercizio 300/500V, tensione di prova 2KV, temperatura di esercizio -40° +180°, Coemar cod. CV5309).
Connessione alla rete elettrica
Per l'allacciamento alla rete, utilizzate un connettore adatto a sopportare la massima corrente di assorbimento istantaneo:
•200/208/230/240Vac 8 amps costanti in esercizio normale.

Localizzate il cavo di alimentazione che fuoriesce dal proiettore e collegatelo come nella figura:

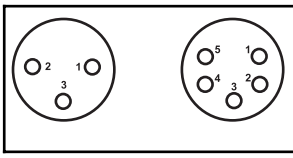


ATTENZIONE !

• E' consigliato l'uso di un interuttore magnetotermico differenziale per l'alimentazione di ogni proiettore. Attenetevi scrupolosamente alle norme in vigore.
• Infinity Spot S non può essere alimentato attraverso unità di potenza dimmer.
• Prima di alimentare il proiettor, assicuratevi che il modello in vostro possesso sia impostato per la tensione e frequenza di alimetazione della vostra rete elettrica.
• Infinity Spot S necessita assolutamente di un buon contatto di terra; non installate mai l'apparecchio senza la connessione del cavo giallo/verde in dotazione.
• Le operazioni di cablaggio e collegamento devono essere eseguite da personale qualificato.

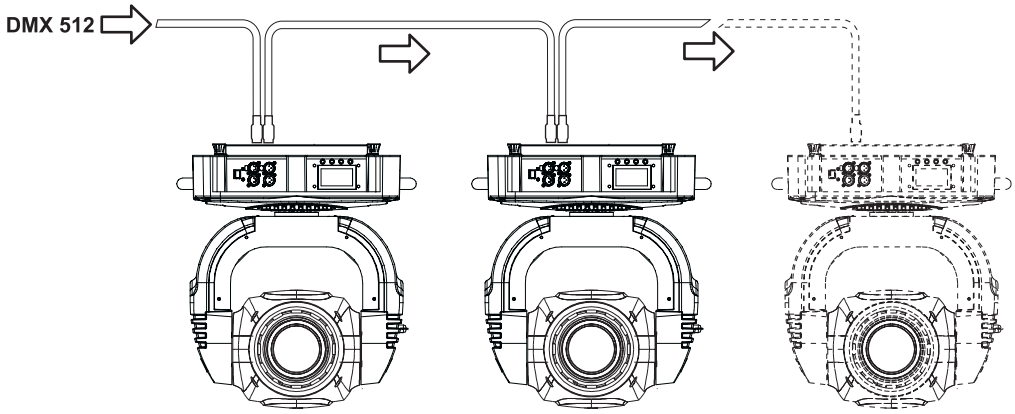
6. Connessione del segnale di controllo

Il segnale digitale di pilotaggio viene trasmesso al proiettore con un cavo a due poli con schermatura come previsto dallo standard internazionale per la trasmissione dati DMX512. Il collegamento deve essere seriale, utilizzando i connettori XLR3 e XLR5 maschio e femmina posti sulla base di Infinity Spot S e contrassegnati dalle diciture DMX 512 IN e OUT (vedi figura).
Connessione di segnale con prese/spine XLR3 e XLR5
La connessione è conforme agli standard internazionali. I collegamenti devono essere effettuati come indicato nella seguente tabella:



Pin 1 =MASSA
Pin 2 = DATA -
Pin 3= DATA +
Pin 4= NC
Pin 5=NC

Nel caso in cui il segnale arrivi da una console DMX 512 con cannon XLR5 (a 5 poli) i pin 4 e 5 non devono essere collegati.



ATTENZIONE !
La schermatura ed i conduttori non devono fare alcun tipo di contatto tra loro o con la custodia metallica dei connettori. Il pin numero 1 e la custodia non devono essere collegate alla massa elettrica dell'apparecchio.

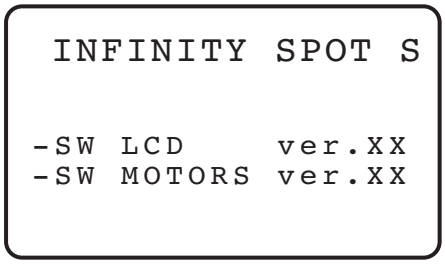
6.1 Connessione tramite protocollo ArtNet.

Il protocollo ArtNet permette ai proiettori abilitati di comportarsi e di essere visti come un normale dispositivo in rete, come può esserlo ad esempio un comune PC inserito in una rete aziendale.

Infinity S esce dalla fabbrica pronto per essere inserito in un network ArtNet senza il bisogno di ulteriori impostazioni. E' sufficiente collegare il proiettore mediante l'apposito connettore RJ45 posto a fianco dei connettori DMX ed il relativo patch ad un generico HUB Ethernet il quale sarà a sua volta collegato ad un controller ArtNet. Ogni proiettore Coemar ha un suo indirizzo IP univoco, pertanto non è necessario impostarlo al momento dell'inserimento nel network. Qualora per esigenze di rete sia necessario modificare l'indiizzo IP, i proiettori Coemar ne consentono la completa personalizzazione. Per modificare le impostazioni di rete accedere al menù MAIN FUNCTION/PROJECTOR CONTROL MODE/ARTNET ONLY (oppure ARTNET TO DMX) /CUSTOM IP ADDRESS (vedi menu completo nel cap. 8.3).

7. Accensione del proiettore

Dopo aver eseguito correttamente le operazioni descritte fino a questo punto, procedete all'alimentazione del proiettore e accendetelo mediante l'interruttore Power.
Il display si accenderà e dopo il breve messaggio di benvenuto visualizzerà la versione software installata sui microprocessori interni:



Versione del software correntemente installata sulla mainboard e sulle schede motori.

Il proiettore eseguirà poi la procedura di reset di tutti i motori; l'operazione durerà alcuni secondi, permettendo ai motori passo-passo di posizionarsi correttamente. Al termine il display si accenderà in modo fisso per indicare che il segnale DMX 512 inviato al proiettore viene ricevuto correttamente.

Durante il reset il display lampeggierà per alcuni secondi...

...e comparirà quindi l'indirizzo DMX del proiettore.

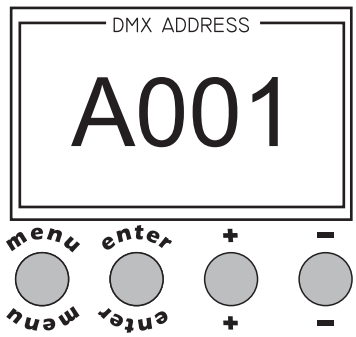
Se l'indirizzo continua a lampeggiare e compare la scritta "NO DMX SIGNAL", ciò indica che non è presente il segnale DMX. Controllate il cavo di collegamento e il funzionamento del mixer.

7.1 Indirizzo DMX del proiettore

NB: La sezione seguente è valida solo nel caso Infinity Spot S sia controllato dal segnale DMX512

Ogni proiettore utilizza 22 canali di indirizzo per il suo completo funzionamento e viene controllato con segnale DMX 512 (per maggiori informazioni vedi paragrafo 7.2. Tabella funzioni DMX).
Codifica DMX
Il proiettore al momento dell'accensione mostra sul display la scritta A001 che indica l'indirizzo DMX 001; il proiettore così indirizzato risponde ai comandi dei canali tra 1 e 22 del mixer DMX 512, il secondo proiettore deve essere indirizzato come A023, il terzo come A045 e così via. L'operazione deve essere eseguita su ogni **Infinity Spot S** che avrà indirizzo diverso da A001.
Variazione dell'indirizzo DMX.

1. Premete il tasto + o - fino a visualizzare il numero DMX desiderato, le cifre del pannello display lampeggiano per indicare la varia zione dell'indirizzo non registrata.
2.Premete il tasto enter per confermare la selezione; la cifre del pannello display smettono di lampeggiare, il proiettore risponde ora al nuovo numero di indirizzo.



N.B. : mantenendo premuti i tasti + o - il conteggio dei canali viene eseguito ad una maggiore velocità per una più rapida selezione.

ATTENZIONE !
Se cambiate l'indirizzo DMX senza il segnale DMX collegato, le cifre delpannello continueranno a lampeggiare anche dopo la conferma dell'indirizzo con il tasto ENTER.

7.2 Tabella funzioni DMX

Nota: Il proiettore viene impostato dalla fabbrica a 16 bit /24 canali.

canale 16 bit	canale 8 bit	funzione	tipo di controllo	effetto	decimale			percentuale		
1	1	**asse X, movimento della base**	proporzionale	controllo del movimento del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in base	0	-	255	0%	-	100%
2	2	**asse X, movimento fine della base**	proporzionale	controllo del movimento fine del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in base	0	-	255	0%	-	100%
3	3	**asse Y, movimento della forcella**	proporzionale	controllo del movimento del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in forcella	0	-	255	0%	-	100%
4	4	**asse Y, movimento fine della forcella**	proporzionale	controllo del movimento fine del fascio di luce, con rotazione proporzionale del movimento in forcella	0	-	255	0%	-	100%
5	5	**velocità del movimento**	livello unico	standard (veloce)	0	-	10	0%	-	4%
			livello unico	movimento ultra veloce (ideale per il posizionamento in programmazione)	11	-	25	4%	-	10%
			proporzionale	vector mode (da veloce a lento)	26	-	127	10%	-	50%
			proporzionale	tracking mode (da veloce a lento)	128	-	247	50%	-	97%
			livello unico	tracking mode (lento)	248	-	255	97%	-	100%
6	6	**dimmer**	proporzionale	regolazione graduale dell'intensità luminosa da 0 a 100%	0	-	255	0%	-	100%
7	7	**otturatore, strobo ed effetto zap**	livello unico	otturatore chiuso (zap off)	0	-	9	0%	-	4%
			proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile da lenta a veloce	10	-	66	4%	-	26%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	67	-	68	26%	-	27%
			proporzionale	effetto pulsato in sequenza, chiusura lenta, apertura veloce (con regolazione della frequenza di pulsazione da lenta a veloce)	69	-	125	27%	-	49%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	126	-	127	49%	-	50%
			proporzionale	effetto pulsato in sequenza, chiusura veloce, apertura lenta (con regolazione della frequenza di pulsazione da veloce a lenta)	128	-	184	50%	-	72%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	185	-	187	73%	-	73%
			proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile casuale, non sincronizzata, da lenta a veloce	188	-	244	74%	-	96%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	245	-	255	96%	-	100%
7	7	**otturatore, strobo sagomatore**	livello unico	otturatore chiuso (zap off)	0	-	9	0%	-	4%
			proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile da lenta a veloce	10	-	66	4%	-	26%
			proporzionale	inserimento proporzionale delle palette strobo, da aperto a chiuso	67	-	187	26%	-	73%
			proporzionale	effetto stroboscopico con frequenza di lampeggio variabile casuale, non sincronizzata, da lenta a veloce	188	-	244	74%	-	96%
			livello unico	otturatore aperto (zap off)	245	-	255	96%	-	100%
Nota 1 : il canale 7 ha un diverso comportamento selezionabile attraverso il canale 22 (16 bit) / 21 (8 bit)										
8	8	**diaframma ad iride** (LIN-Lineare)	livello unico	aperto	0	-	9	0%	-	4%
			proporzionale	da apertura massima a minima	10	-	255	4%	-	100%
8	8	**diaframma ad iride** (con effetti interni PULS)	livello unico	aperto	0	-	9	0%	-	4%
			proporzionale	da apertura massima a minima	10	-	124	4%	-	49%
			livello unico	diametro minimo	125	-	129	49%	-	51%
			proporzionale	pulsazione con aumento proporzionale della velocità	130	-	189	51%	-	74%
			livello unico	aperto	190	-	192	75%	-	75%
			proporzionale	pulsazione e effetto flash con aumento proporzionale della velocità	193	-	255	76%	-	100%
Nota 2: il diaframma ad iride ha un diverso funzionamento dipendente dalla selezione IRIS sul pannello display (lineare LIN o con effetti interni PULS)										
9	9	**zoom**	proporzionale	controllo proporzionale dello zoom da fascio largo a stretto	0	-	255	0%	-	100%
10	10	**focus**	proporzionale	controllo proporzionale della focalizzazione dell'immagine	0	-	255	0%	-	100%
11	11	**selezione gobos rotanti** (standard)	livello unico	nessungobo	0	-	10	0%	-	4%
				gobo1	11	-	36	4%	-	14%
				gobo2	37	-	62	15%	-	24%
				gobo3	63	-	88	25%	-	35%
				gobo4	89	-	114	35%	-	45%
				gobo5	115	-	140	45%	-	55%
				gobo6	141	-	166	55%	-	65%
				gobo7	167	-	192	65%	-	75%
			proporzionale	rotazione continua della ruota gobo da lenta a veloce	193	-	255	76%	-	100%

11	**11**	**selezione gobos rotanti** (effetto attivabile dal canale 23/22)	livello unico	nessun gobo	0	-	10	0%	-	4%
			proporzionale	da gobo 1 a gobo 7 nei 360° gobo 1 (valore centrale 33) gobo 2 (valore centrale 55) gobo 3 (valore centrale 78) gobo 4 (valore centrale 101) gobo 5 (valore centrale 124) gobo 6 (valore centrale 147) gobo 7 (valore centrale 169)	11	-	192	4%	-	75%
				rotazione continua della ruota gobo da lenta a veloce	193	-	255	76%	-	100%
Nota 3: la selezione dei gobos ha un diverso funzionamento dipendente dal canale 23 (16 bit) / 22 (8 bit)										
12	**12**	**indicizzazione gobos rotanti nei 360°**	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
			proporzionale	posizionamento proporzionale dei gobos a 360° indicizzato	11	-	255	4%	-	100%
13		**indicizzazione fine dei gobos 16 bit**	proporzionale	controllo del posizionamento fine dei gobos (ruota gobos 1)	0	-	255	0%	-	100%
14	**13**	**rotazione gobos**	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
			proporzionale	rotazione continua dei gobos in senso orario con decremento proporzionale della velocità	11	-	131	4%	-	51%
			livello unico	gobo stop	132	-	134	52%	-	53%
			proporzionale	rotazione continua dei gobos in senso antiorario con incremento proporzionale della velocità	135	-	255	53%	-	100%
Nota 4: quando il canale 12 è ad un livello compreso tra 0 e 10, la rotazione gobo (canale 14 a 16 bit e canale 13 a 8 bit) non effettua l'indicizzazione, il gobo si ferma istantaneamente										
15	**14**	**selezione gobos fissi**	livello unico	nessun gobo	0	-	10	0%	-	4%
				gobo 1	11	-	36	4%	-	14%
				gobo 2	37	-	62	15%	-	24%
				gobo 3	63	-	88	25%	-	35%
				gobo 4	89	-	114	35%	-	45%
				gobo 5	115	-	140	45%	-	55%
				gobo 6	141	-	166	55%	-	65%
				gobo 7	167	-	192	65%	-	75%
			proporzionale	rotazione continua della ruota gobo da lenta a veloce	193	-	255	76%	-	100%
15	**14**	**selezione gobos fissi** (effetto attivabile dal canale 23/22)	livello unico	nessun gobo	0	-	10	0%	-	4%
			proporzionale	da gobo 1 a gobo 7 nei 360° gobo 1 (valore centrale 33) gobo 2 (valore centrale 55) gobo 3 (valore centrale 78) gobo 4 (valore centrale 101) gobo 5 (valore centrale 124) gobo 6 (valore centrale 147) gobo 7 (valore centrale 169)	11	-	192	4%	-	75%
				rotazione continua della ruota gobo da lenta a veloce	193	-	255	76%	-	100%
Nota 5: la selezione dei gobos ha un diverso funzionamento dipendente dal canale 23 (16 bit) /22 (8 bit)										
16	**15**	**selezione ruota effetti**	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
				effetto 1	11	-	92	4%		36%
				effetto 2	93	-	174	36%	-	68%
				effetto 3	175	-	255	69%	-	100%
17	**16**	**indicizzazione e rotazione dell' effetto nei 360°**	livello unico	nessun effetto	0	-	10	0%	-	4%
			proporzionale	posizionamento proporzionale degli effetti a 360° indicizzato	11	-	127	4%	-	50%
			proporzionale	rotazione continua dell'effetto in senso orario con decremento proporzionale della velocità	128	-	190	50%	-	75%
			livello unico	effetto stop	191	-	192	75%	-	75%
			proporzionale	rotazione continua dell'effetto in senso antiorario con incremento proporzionale della velocità	193	-	255	76%	-	100%
18	**17**	**selezione ruota colori**	livello unico	fascio bianco	0	-	5	0%	-	2%
				colore 1	6	-	14	2%	-	5%
				colore 2	15	-	22	6%	-	9%
				colore 3	23	-	30	9%	-	12%
				colore 4	31	-	38	12%	-	15%
				colore 5	39	-	45	15%	-	18%
			proporzionale	da fascio bianco a fascio bianco (colore 1-2-3-4-5), posizionamento proporzionale	46	-	127	18%	-	50%
				effetto arcobaleno da veloce a lento in senso antiorario	128	-	190	50%	-	75%
				effetto arcobaleno da lento a veloce in senso orario	191	-	255	75%	-	100%
19	**18**	**cyan**	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore cyan nel fascio di luce; da 0 al 100%	0	-	255	0%	-	100%
20	**19**	**magenta**	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore magenta nel fascio di luce; da 0 al 100%	0	-	255	0%	-	100%

21	20	giallo	proporzionale	controllo proporzionale della percentuale di colore giallo nel fascio di luce; da 0 al 100%	0	-	255	0%	-	100%
22	21	effetto zap e diapositiva (varia l'effetto del canale 7 strobo)	livello unico	nessuneffetto	0	-	10	0%	-	4%
				effetto zap sincronizzato all'effetto stroboscopico,velocità di lampeggio e modo selezionabili da canale 7 strobo.	11	-	30	4%	-	12%
				effetto zap, flicker a velocità regolabile, velocità di lampeggio e modo selezionabili da canale 7 strobo.	31	-	128	12%	-	50%
				movimento proporzionale delle palette strobo, modo selezionabile dal canale 7 strobo	129	-	249	51%	-	98%
				black-out del fascio di luce durante i movimenti PAN/TILT, colori, gobos e prismi	250	-	255	98%	-	100%
23	22	selezione effetti	livello unico	nessuneffetto	0	-	10	0%	-	4%
				inserimento gobo proporzionale nei 360°	11	-	133	4%	-	52%
				inserimento gobo a step proporzionale nei 360°	134	-	255	53%	-	100%
24	23	accensione/spegnimento lampada, reset dei motori	livello unico	park, nessuna funzione	0	-	10	0%	-	4%
				lampadaspenta	11	-	29	4%	-	11%
				reset di pan e tilt (solo una volta)	30	-	65	12%	-	25%
				reset di tutti i motori eccetto black-out, pan e tilt (solo una volta)	66	-	100	26%	-	39%
				reset di tutti i motori eccetto black-out (solo una volta)	101	-	135	40%	-	53%
				reset di tutti i motori (solo una volta)	136	-	170	53%	-	67%
				display del proiettore spento	171	-	185	67%	-	73%
				display del proiettore acceso	186	-	199	73%	-	78%
				lampada accesa - focus manuale	200	-	228	78%	-	89%
				lampada accesa - autofocus	229	-	255	90%	-	100%

Nota 6: agendo sul pannello display può essere impedito lo spegnimento della lampada via DMX

Nota 7: lo spegnimento lampada e la funzione di reset hanno un ritardo di 6 secondi per prevenire attivazioni accidentali

Nota 8: la funzione lampada on/off può subire variazioni solo se viene impartito un comando di valore opposto

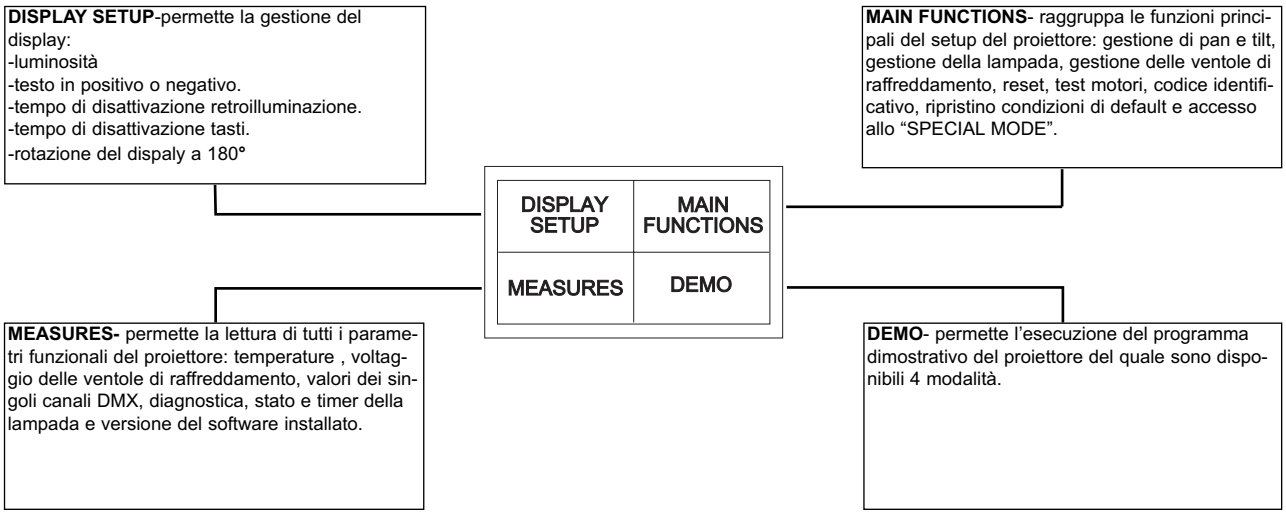
Proiettore: *InfinitySpot S*	**Nome della tabella: funzionamento DMX 512**	
Tabella numero: 272	**Edizione: 1**	**Data:17/01/2009**

8. Funzioni del pannello display

Utilizzando opportunamente le funzioni proposte da Infinity Spot S, attivabili attraverso il pannello display, potete aggiungere funzionalità al proiettore e variare alcuni parametri.
Alterare i settaggi eseguiti da Coemar, può variare il funzionamento del proiettore che quindi risponderà diversamente ai comandi del controller; leggete quindi scrupolosamente le funzioni di seguito elencate prima di effettuare qualsiasi selezione.

8.1 Guida rapida al menù

Per accedere alle funzioni basta premere il tasto menù: si presenterà la schermata seguente divisa in 4 sezioni; le sezioni si evidenzieranno ciclicamente una dopo l'altra ogni volta che viene premuto il tasto + o - . Per selezionare la funzione scelta, premere **enter**.

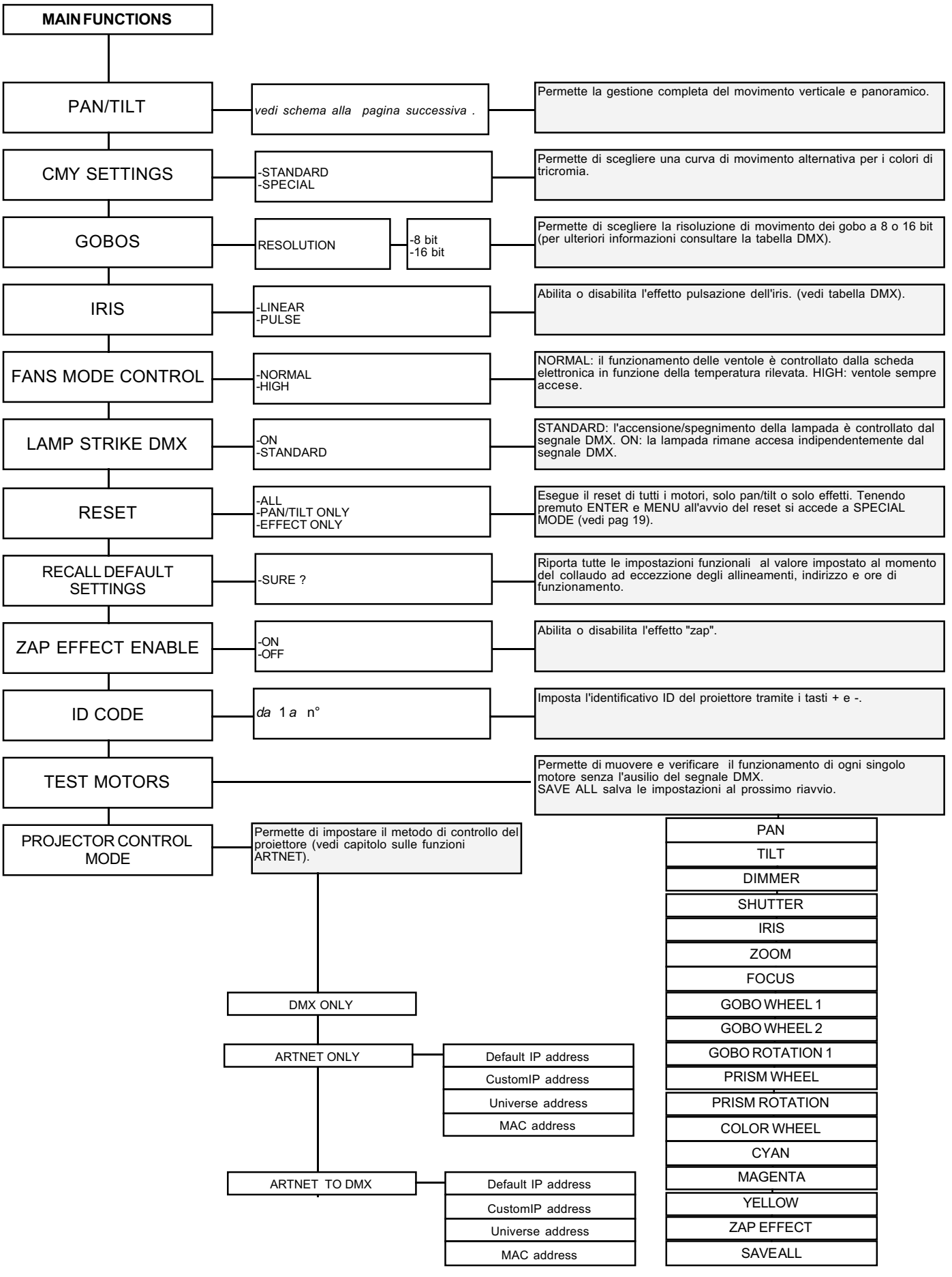

DISPLAY SETUP-permette la gestione del display:
-luminosità
-testo in positivo o negativo.
-tempo di disattivazione retroilluminazione.
-tempo di disattivazione tasti.
-rotazione del dispaly a 180°
MAIN FUNCTIONS- raggruppa le funzioni principali del setup del proiettore: gestione di pan e tilt, gestione della lampada, gestione delle ventole di raffreddamento, reset, test motori, codice identificativo, ripristino condizioni di default e accesso allo "SPECIAL MODE".
DISPLAY SETUP
MAIN FUNCTIONS
MEASURES
DEMO
MEASURES- permette la lettura di tutti i parametri funzionali del proiettore: temperature , voltaggio delle ventole di raffreddamento, valori dei singoli canali DMX, diagnostica, stato e timer della lampada e versione del software installato.
DEMO- permette l'esecuzione del programma dimostrativo del proiettore del quale sono disponibili 4 modalità.

8.2 Conteggio veloce

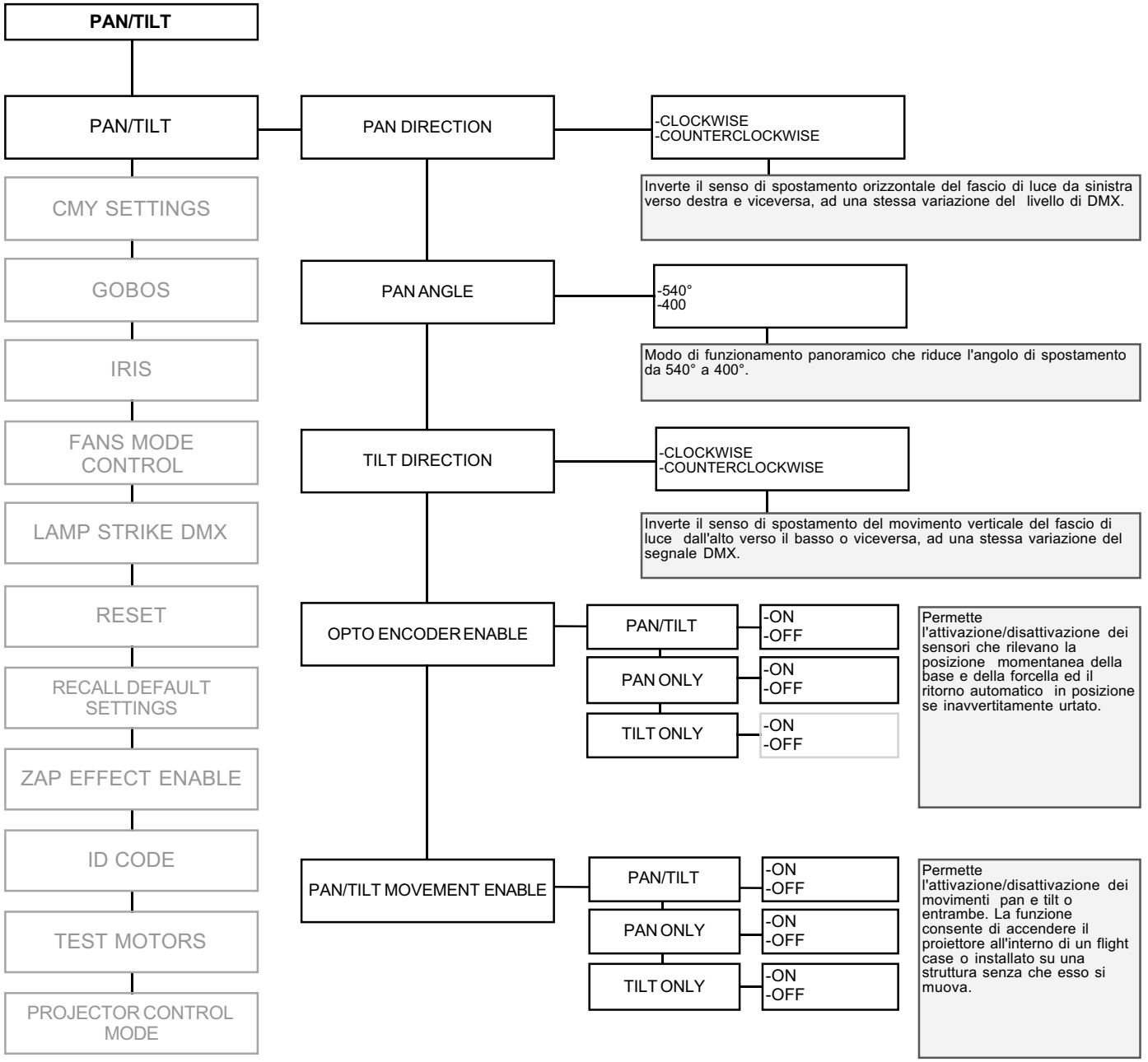
Tramite il display di Infinity Spot S vi sarà possibile eseguire la variazione veloce dei numeri che appaiono nelle diverse funzioni.
Le modalità di conteggio rapido sono:
1. Mantenendo premuto il tasto + o il tasto - il conteggio avviene più rapidamente.
2. Premete il tasto + poi il tasto - e manteneteli premuti contemporaneamente; il numero sarà impostato al valore più alto disponibile.
3. Premete il tasto - poi il tasto + e manteneteli premuti contemporaneamente; il numero sarà impostato al valore più basso disponibi le.

8.3 Main functions

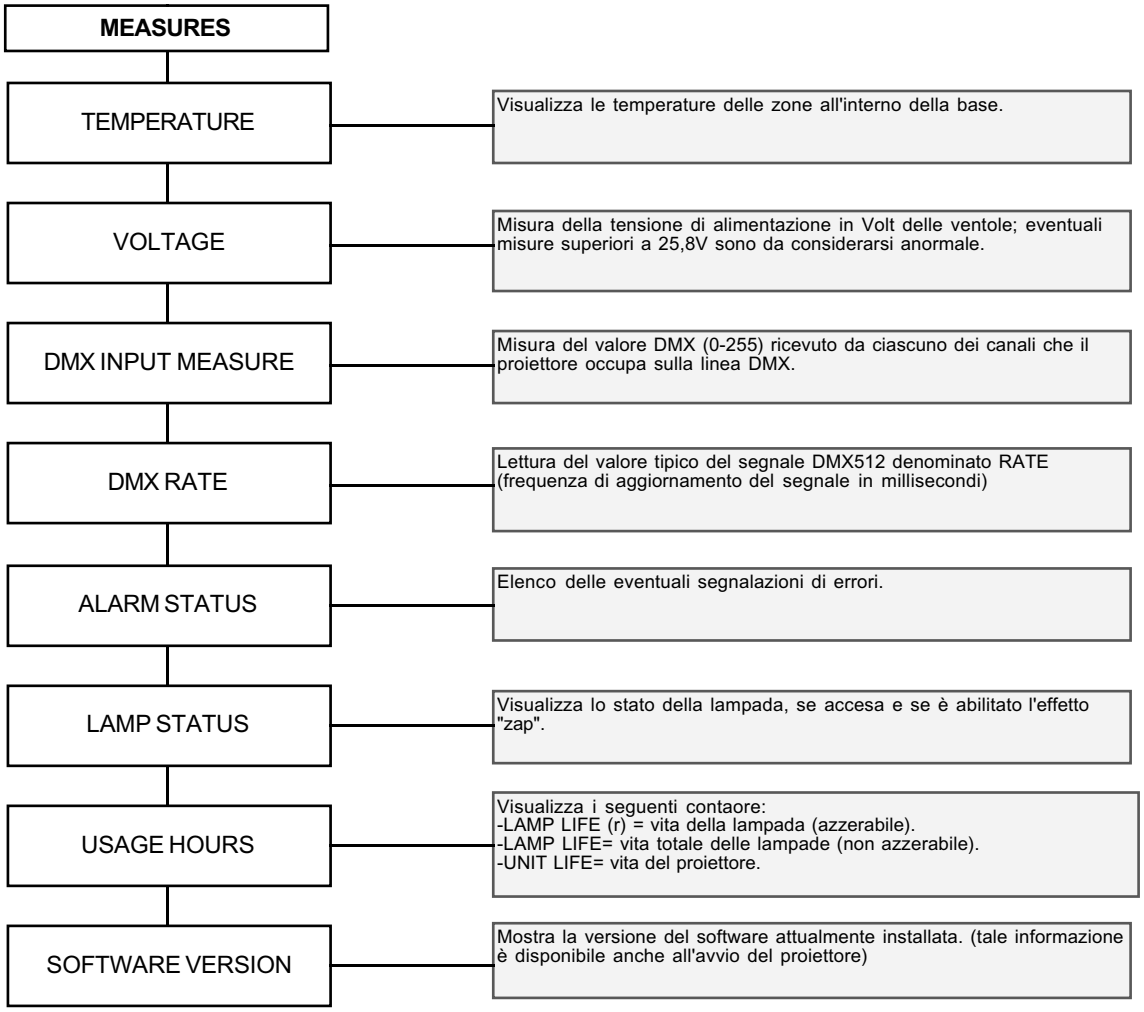
Il proiettore vi propone la possibilità di modificare alcuni settaggi funzionali e personalizzarne l'utilizzo.


MAIN FUNCTIONS
PAN/TILT
vedi schema alla pagina successiva .
Permette la gestione completa del movimento verticale e panoramico.
CMY SETTINGS
-STANDARD
-SPECIAL
Permette di scegliere una curva di movimento alternativa per i colori di tricromia.
GOBOS
RESOLUTION
-8 bit
-16 bit
Permette di scegliere la risoluzione di movimento dei gobo a 8 o 16 bit (per ulteriori informazioni consultare la tabella DMX).
IRIS
-LINEAR
-PULSE
Abilita o disabilita l'effetto pulsazione dell'iris. (vedi tabella DMX).
FANS MODE CONTROL
-NORMAL
-HIGH
NORMAL: il funzionamento delle ventole è controllato dalla scheda elettronica in funzione della temperatura rilevata. HIGH: ventole sempre accese.
LAMP STRIKE DMX
-ON
-STANDARD
STANDARD: l'accensione/spegnimento della lampada è controllato dal segnale DMX. ON: la lampada rimane accesa indipendentemente dal segnale DMX.
RESET
-ALL
-PAN/TILT ONLY
-EFFECT ONLY
Esegue il reset di tutti i motori, solo pan/tilt o solo effetti. Tenendo premuto ENTER e MENU all'avvio del reset si accede a SPECIAL MODE (vedi pag 19).
RECALL DEFAULT SETTINGS
-SURE ?
Riporta tutte le impostazioni funzionali al valore impostato al momento del collaudo ad eccezione degli allineamenti, indirizzo e ore di funzionamento.
ZAP EFFECT ENABLE
-ON
-OFF
Abilita o disabilita l'effetto "zap".
ID CODE
da 1 a n°
Imposta l'identificativo ID del proiettore tramite i tasti + e -.
TEST MOTORS
Permette di muovere e verificare il funzionamento di ogni singolo motore senza l'ausilio del segnale DMX.
SAVE ALL salva le impostazioni al prossimo riavvio.
PAN
TILT
DIMMER
SHUTTER
IRIS
ZOOM
FOCUS
GOBO WHEEL 1
GOBO WHEEL 2
GOBO ROTATION 1
PRISM WHEEL
PRISM ROTATION
COLOR WHEEL
CYAN
MAGENTA
YELLOW
ZAP EFFECT
SAVEALL
PROJECTOR CONTROL MODE
Permette di impostare il metodo di controllo del proiettore (vedi capitolo sulle funzioni ARTNET).
DMX ONLY
ARTNET ONLY
Default IP address
CustomIP address
Universe address
MAC address
ARTNET TO DMX
Default IP address
CustomIP address
Universe address
MAC address

Il diagramma seguente spiega nel dettaglio il sottomenu per la gestione del pan e tilt a cui fa riferimento la voce pan/tilt nel diagramma a pagina precedente.

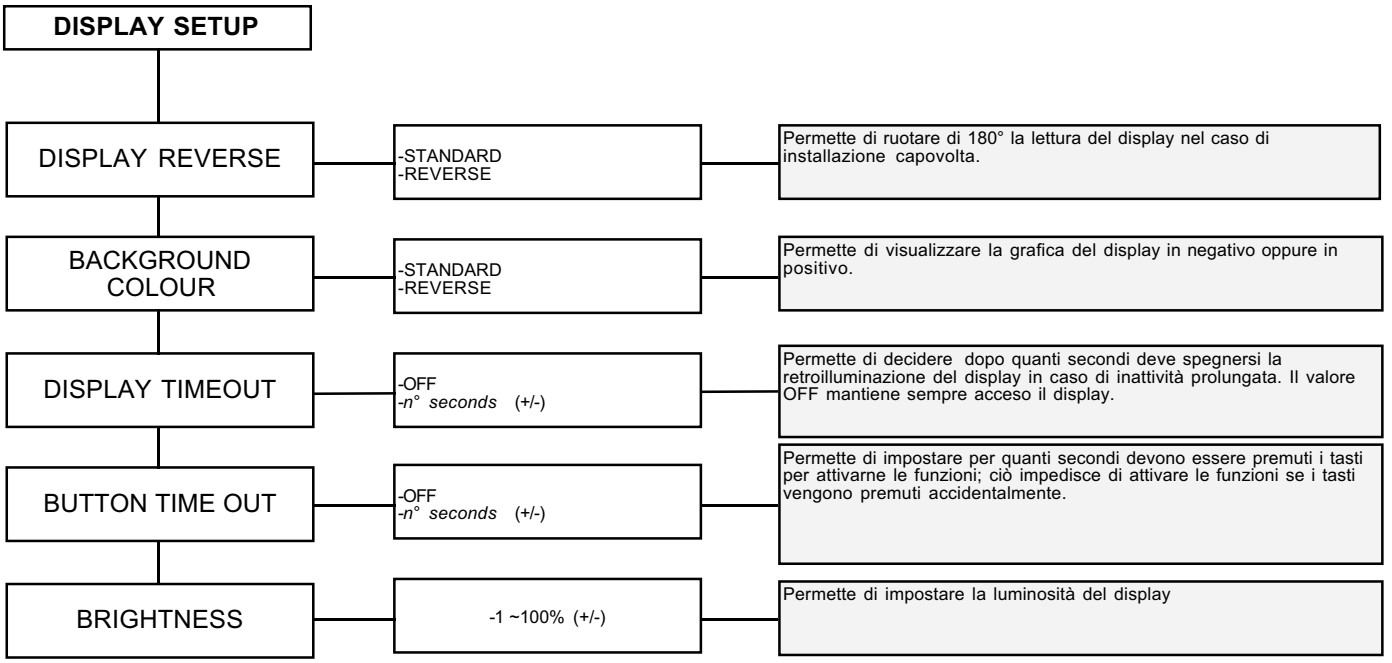


8.4 Measures
Le schede elettroniche di **Infinity Spot S** consentono di realizzare misure digitali di autodiagnostica.


MEASURES
TEMPERATURE
Visualizza le temperature delle zone all'interno della base.
VOLTAGE
Misura della tensione di alimentazione in Volt delle ventole; eventuali misure superiori a 25,8V sono da considerarsi anormale.
DMX INPUT MEASURE
Misura del valore DMX (0-255) ricevuto da ciascuno dei canali che il proiettore occupa sulla linea DMX.
DMX RATE
Lettura del valore tipico del segnale DMX512 denominato RATE (frequenza di aggiornamento del segnale in millisecondi)
ALARM STATUS
Elenco delle eventuali segnalazioni di errori.
LAMP STATUS
Visualizza lo stato della lampada, se accesa e se è abilitato l'effetto "zap".
USAGE HOURS
Visualizza i seguenti contaore:
-LAMP LIFE (r) = vita della lampada (azzerabile).
-LAMP LIFE= vita totale delle lampade (non azzerabile).
-UNIT LIFE= vita del proiettore.
SOFTWARE VERSION
Mostra la versione del software attualmente installata. (tale informazione è disponibile anche all'avvio del proiettore)

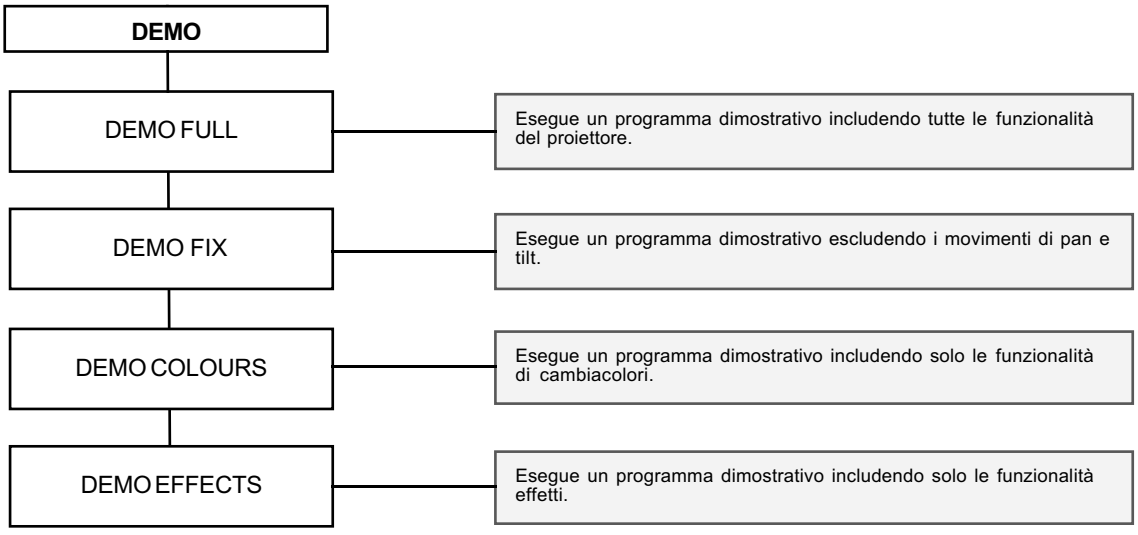
8.5 Display setup

Il **display setup** consente di regolare il funzionamento del display di **Infinity Spot S** secondo le proprie necessità.
Il diagramma seguente spiega nel dettaglio la sezione.


DISPLAY SETUP
DISPLAY REVERSE
-STANDARD
-REVERSE
Permette di ruotare di 180° la lettura del display nel caso di installazione capovolta.
BACKGROUND COLOUR
-STANDARD
-REVERSE
Permette di visualizzare la grafica del display in negativo oppure in positivo.
DISPLAY TIMEOUT
-OFF
-n° seconds (+/-)
Permette di decidere dopo quanti secondi deve spegnersi la retroilluminazione del display in caso di inattività prolungata. Il valore OFF mantiene sempre acceso il display.
BUTTON TIME OUT
-OFF
-n° seconds (+/-)
Permette di impostare per quanti secondi devono essere premuti i tasti per attivarne le funzioni; ciò impedisce di attivare le funzioni se i tasti vengono premuti accidentalmente.
BRIGHTNESS
-1 ~100% (+/-)
Permette di impostare la luminosità del display

8.6 Demo mode

La sezione **DEMO** permette di eseguire alcuni programmi dimostrativi di **Infinity Spot S**


DEMO
DEMO FULL
Esegue un programma dimostrativo includendo tutte le funzionalità del proiettore.
DEMO FIX
Esegue un programma dimostrativo escludendo i movimenti di pan e tilt.
DEMO COLOURS
Esegue un programma dimostrativo includendo solo le funzionalità di cambiacolori.
DEMO EFFECTS
Esegue un programma dimostrativo includendo solo le funzionalità effetti.

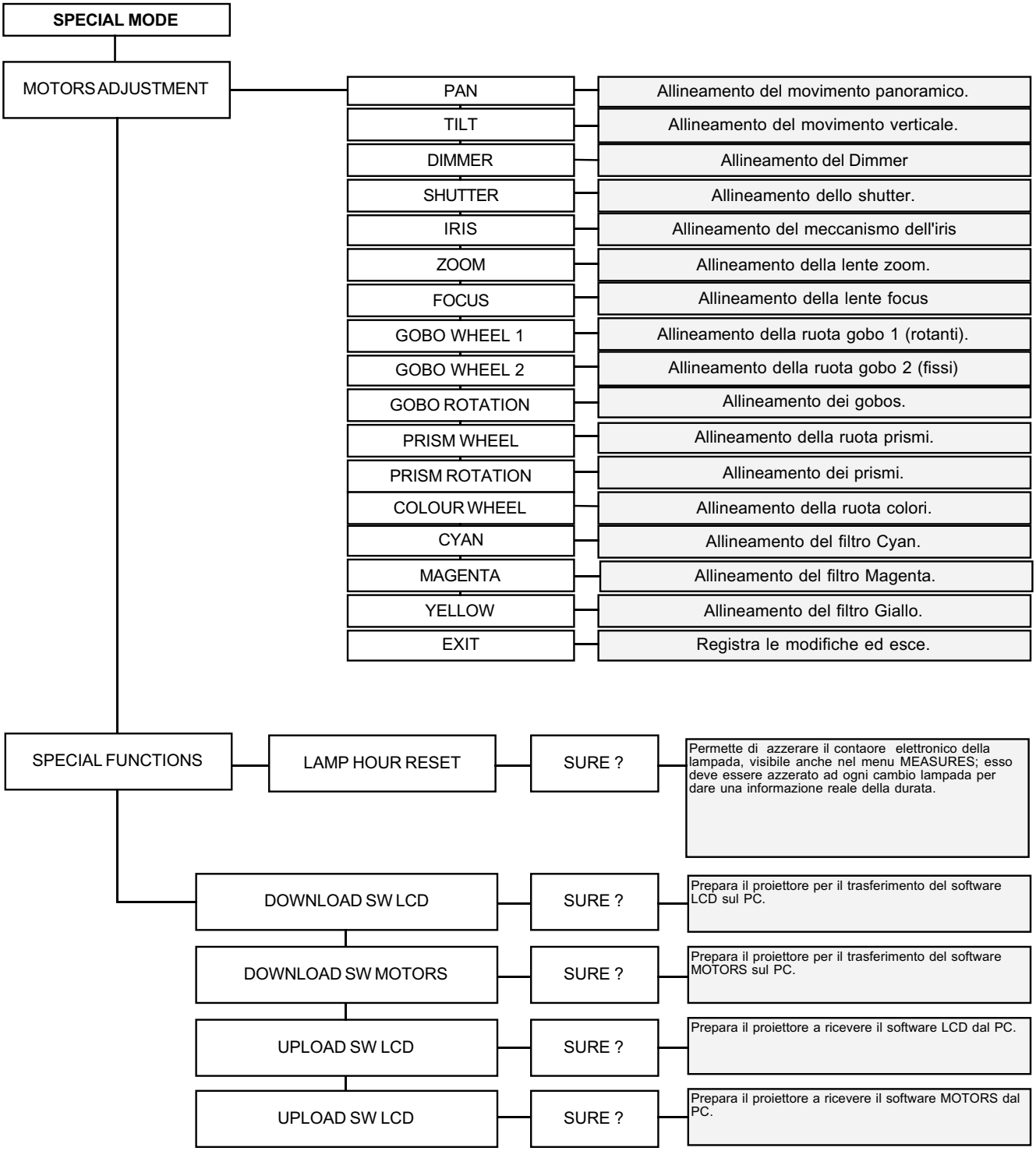
8.7 Special mode e allineamento elettronico dei motori

ATTENZIONE !
Questo capitolo è da ritenersi ad uso esclusivo di tecnici e personale altamente specializzato.

Il menù “SPECIAL MODE” permette l’accesso alla sezione di allineamento elettronico dei motori e alle funzioni speciali quali reset del timer della lampada, upload e download del software. Per entrare nel menu “SPECIAL MODE” è sufficiente raggiungere la pagina di reset nel menu “MAIN FUNCTIONS”, attivare il reset scegliendo “ALL” e premere contemporaneamente enter e menu per circa 10 secondi mentre viene completato il reset del proiettore .

ATTENZIONE !
La procedura di taratura elettronica è possibile solamente con segnale DMX512 inserito.

Il pannello display di **Infinity Spot S** permette l’allineamento elettronico dei motori; questa procedura è eseguita da Coemar al momento del collaudo; può essere utile variare questa taratura per ottenere effetti particolari o nel caso di sostituzione di parti interne dell’apparecchio (motori, schede elettroniche, sensori, ecc.).
Alterare i settaggi eseguiti da Coemar al momento del collaudo può variare radicalmente il funzionamento del proiettore; leggete quindi scrupolosamente le funzioni di seguito elencate prima di effettuare qualsiasi operazione.
Nota: premendo contemporaneamente i tasti + e - il valore di taratura torna a 128 (default).



9. Installazione ed allineamento della lampada

Infinity S può utilizzare tre tipi di lampade da 300 W a scarica con base PGJX28 ad una potenza massima di 300W. Queste lampade sono disponibili presso la rete vendita Coemar.

Lampada	General Electric CSR300/2 TAL	General Electric CSD300/2 TAL	Philips MSR Gold 300/2 Mini Fast Fit
Codice Coemar	L105820/1	L105820/2	L105820
Range di potenza	300 W		
Flusso luminoso	23000 lm	20500 lm	22000 lm
Temperatura colore	7700 K	9800 K	8000
Base	PGJX28		
Durata media	750 h	2000 h	750 h

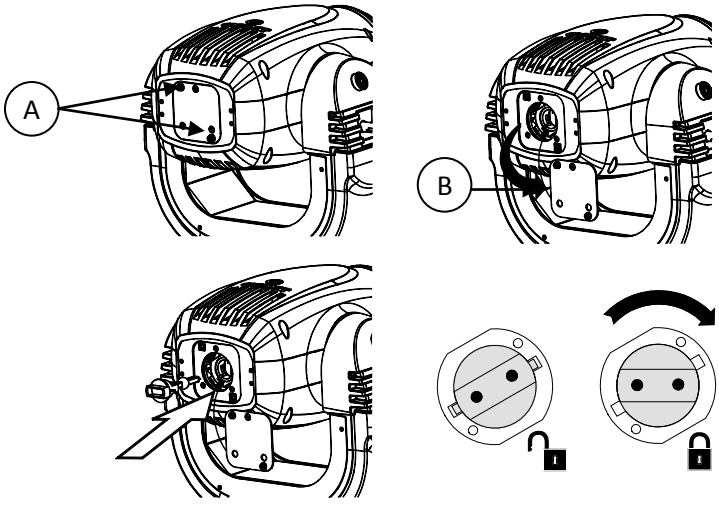
ATTENZIONE !
Togliere tensione prima di aprire l'apparecchio ed attendere che la lampada sia sufficientemente raffreddata.

Nelle parti interne del proiettore la temperatura può raggiungere 250°C dopo 5 minuti ed arrivare fino ad un massimo di 350°C; assicuratevi quindi che la lampada sia fredda prima di tentarne la rimozione. L'apparecchio, in ogni caso, si può aprire solamente dopo una decina di minuti dal momento in cui avete spento la lampada.

9.1 Installazione della lampada

1. Utilizzando il cacciavite adeguato svitate le due viti di fissaggio "A" del coperchio portalampada poste sul retro del proiettore.
2. Rimuovete il coperchio del portalampada "B".
3. Localizzate il portalampada ed inserite correttamente la lampada.
4. Inserita la lampada, e ruotatela in senso orario fino a quando si blocca. Evitare si sforzare se dovesse opporre resistenza. La lampada è in vetro di quarzo e deve essere maneggiata con molta cura; attenetevi scrupolosamente alle istruzioni incluse nell'imballo della lampada. Non toccate direttamente il vetro con le mani nude ma usate dei guanti o un foglio di carta puliti. NON FATE MAI FORZA SUL VETRO.
5. Inserire il coperchio portalampada nella sua posizione originale e riavvitate le 2 viti "A" svitate in precedenza..

ATTENZIONE !
-Non forzare se la procedura risultasse difficoltosa
-Non fare assolutamente pressione sul vetro della lampada.
-Non toccare mai il vetro della lampada con le mani nude.



ATTENZIONE !
Ad ogni cambio lampada raccomandiamo di effettuare le seguenti operazioni:.
• allineare la lampada dal sistema ottico per non surriscaldare i filtri dicroici e gli effetti.
• azzerare il contaore della lampada per avere indicazioni sulla vita residua

9.2Allineamento della lampada al sistema ottico

L'allineamento della lampada nel sistema ottico viene effettuato regolando 3 registri sul retro del proiettore.
Dovete eseguire le regolazioni per ottenere il massimo rendimento della lampada, e per evitare surriscaldamento di componenti interni dovuto alla focalizzazione in punti dell'apparato ottico non predisposti all'alta temperatura. E' estremamente importante ottenere una distribuzione uniforme della luce su tutto il fascio.
Come effettuare l'allineamento
La regolazione si esegue agendo sulle 3 viti A,B e C indicate in figura; con lampada accesa, dimmer aperto e nessun filtro di colore inserito. Nella proiezione del fascio di luce a lampada non allineata, noterete un'area più luminosa corrispondente alla posizione del bulbo della lampada rispetto alla parabola; con la regolazione dei 3 registri contemporaneamente dovete portare lo spot luminoso il più centrato possibile rispetto al fascio di luce e renderlo della massima uniformità.
La regolazione combinata dei 3 registri, consente la regolazione orizzontale, verticale e assiale della lampada

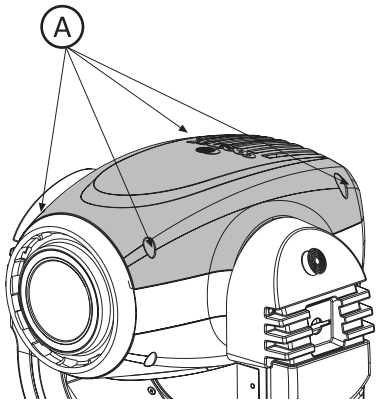
10. Operazioni sui gruppi interni

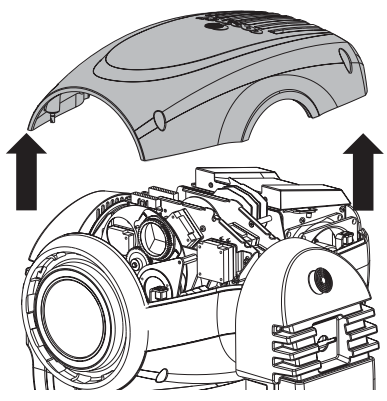
L'apparecchio consente l'estrazione dei gruppi gobos e cambia colori onde agevolarne l'ispezione, la pulizia e la sostituzione dei gobos o dei filtri colorati.

ATTENZIONE !
Le operazioni che si vanno a descrivere sono da compiere da personale esperto; maneggiare i gruppi con estrema cura, scollegare tutti i cavi dal proiettore e lasciar raffreddare l'apparecchio prima di procedere.

10.1 Apertura del corpo proiettore

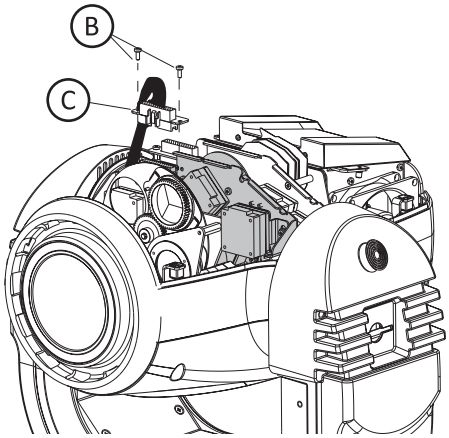
Con un attrezzo adeguato svitate le viti "A" di fissaggio del carter e rimuovetelo. Per individuare quale carter del corpo deve essere rimosso, orientate il proiettore in modo da leggere correttamente la serigrafia sullo sportello posteriore del portalampada (le scritte non devono essere capovolte). Una volta effettuata questa operazione bloccate il movimento del corpo con l'apposito meccanismo e rimuovete il carter superiore.

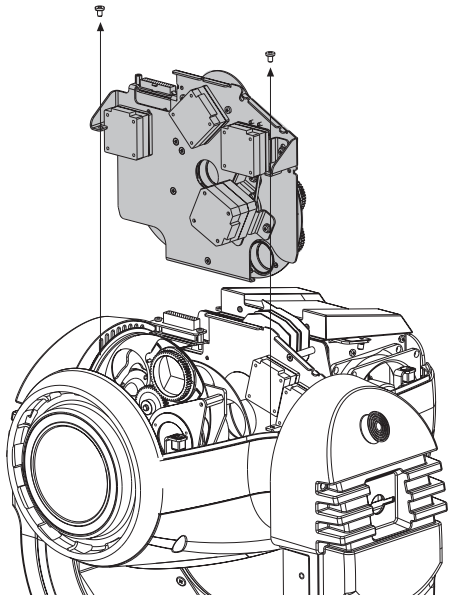




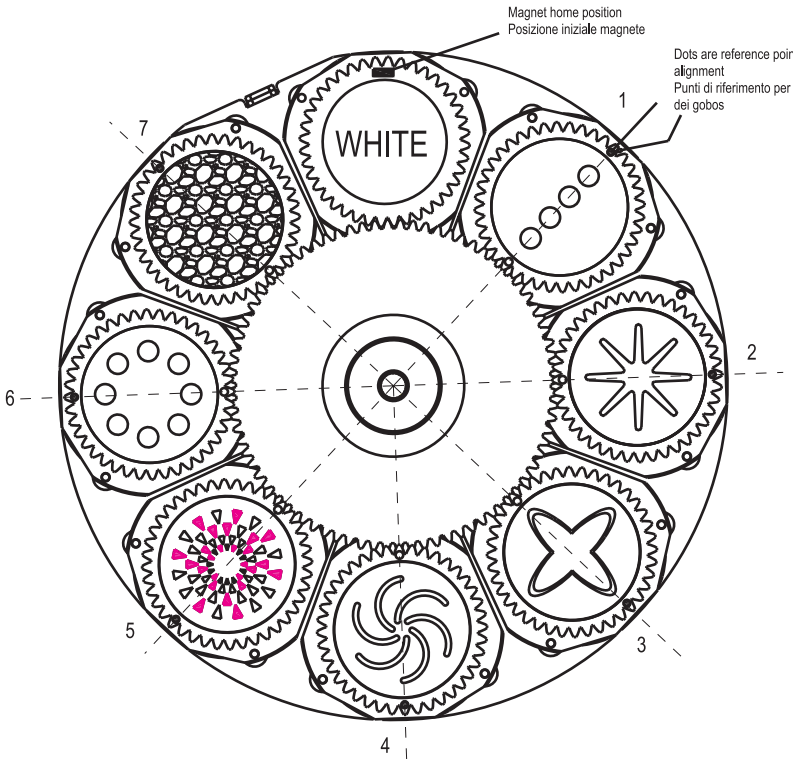
10.2 Estrazione del gruppo gobos

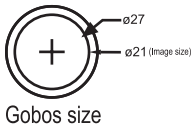
1. Svitate le viti di fissaggio “B” del connettore etichettato “gruppo gobos” e rimuovete il connettore “C” delicatamante.
2. Rimuovete le viti di fissaggio del gruppo gobos ed estraete delicatamente il gruppo. Se notate difficoltà nell’estrazione, non forzate ma ruotate a mano la ruota gobo finchè il gruppo non uscirà con facilità.





10.3 Configurazione standard della ruota gobos





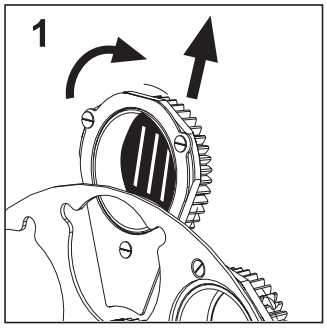
Gobos size

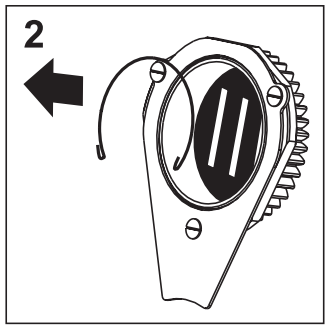
Gobos size			
	Metal Gobos	Glass Gobos undefined	Glass Gobos defined
Working area Ø mm. Diametro utile mm.	Up to 21 Fino a 21	Up to 27 Fino a 27	Up to 21 Fino a 21
Thickness mm. Spessore mm.	From 0.2 to 0.5 Da 0.2 a 0.5	From 1 to 4 Da 1 a 4	From 1 to 4 Da 1 a 4

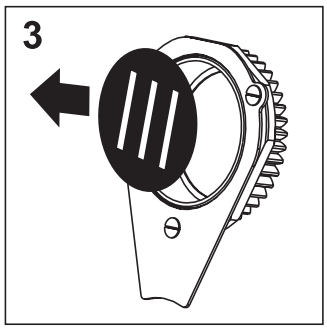
CODE / CODICE	POS.	DESCRIPTION	N°PCS
GO190	1	Dots blade	1
GV198	2	Chroma Star	1
GO195	3	Plasma	1
GO194	4	Whirl	1
GV196	5	Radial triangles	1
GO191	6	Circles	1
VT203/1	7	Diamond	1

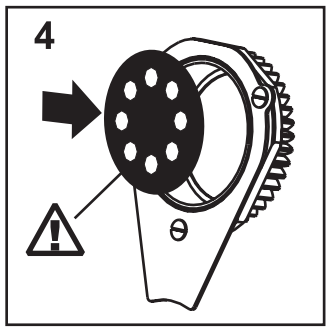
10.4 Sostituire i gobos:

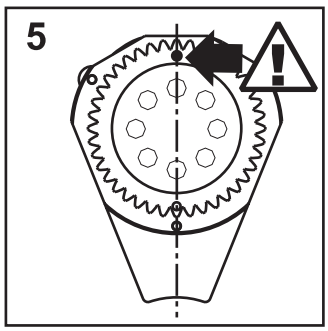
1. Sollevare ed estrarre delicatamente dalla ruota gobo il supporto del gobo che desiderate sostituire.
2. Rimuovere la molla che assicura il gobo al supporto.
3. Inserire il nuovo gobo rispettando il verso della parte verniciata. Sulla ghiera mobile del supporto vi è un punto di riferimento: utiliz zatelo come punto di riferimento per fissare in modo univoco i gobo sui vostri proiettori.
4. Inserire la molla
5. Rimontare il supporto gobo nella ruota mantenendo il punto di riferimento citato sopra in tangenza alla ruota stessa (vedi immagi ne).
6. Verificare che i gobos girino senza impedimenti e rimontare il gruppo seguendo al contrario la procedura

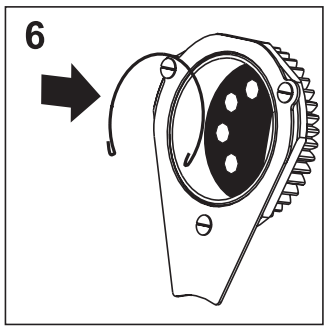


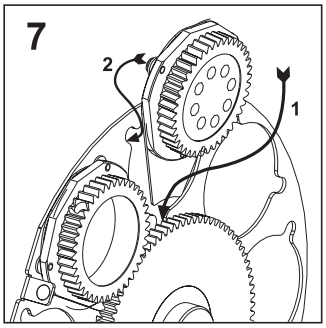




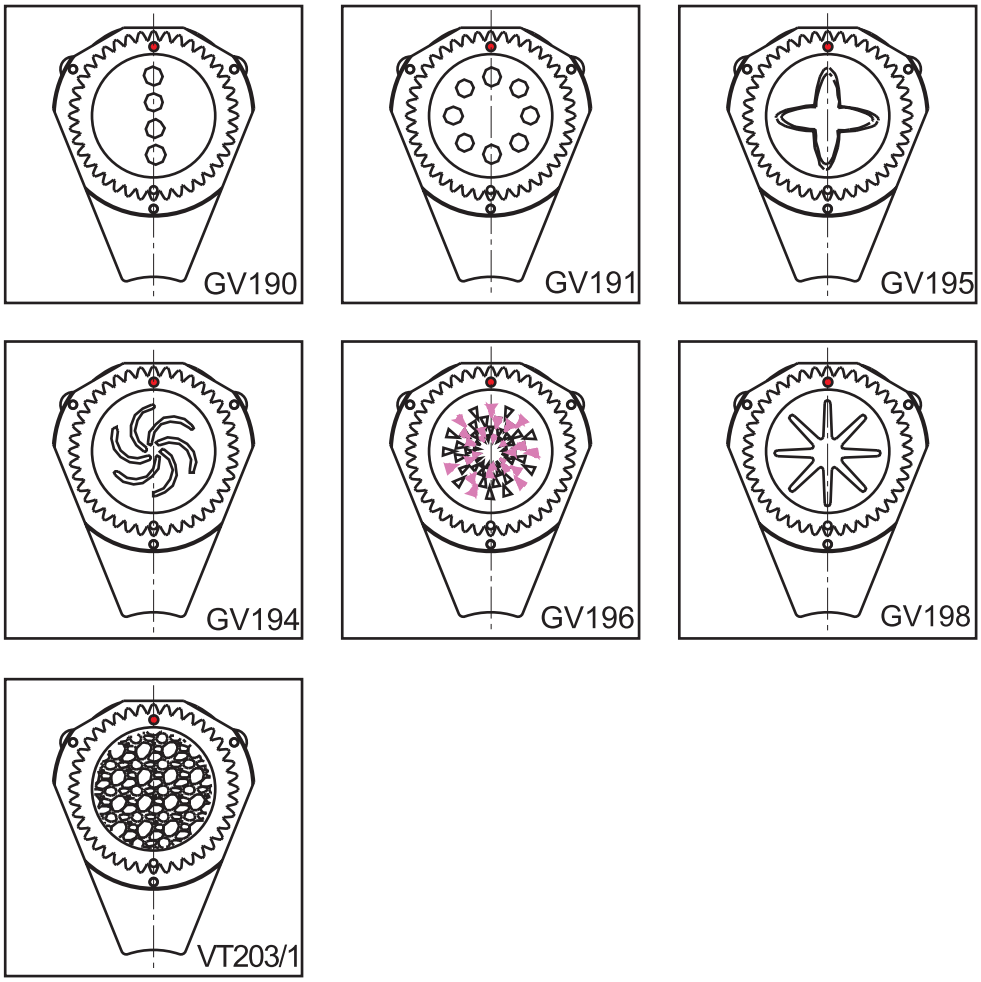




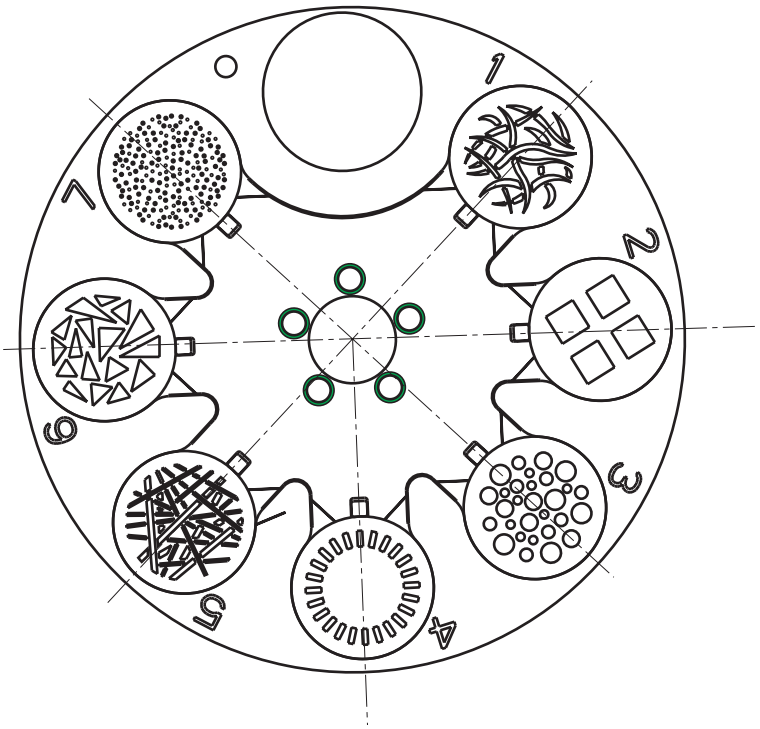


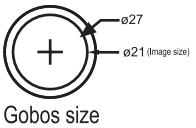


Su questa ruota gobos è possibile montare gobos con le seguenti caratteristiche:
Diametro esterno mm27
Diametro utile del disegno mm 21
Spessore:gobo in metallo da 0,2 a 0,5 mm, gobos in vetro fino a 4 mm



10.5 Configurazione standard della ruota gobos 2 (fissi)

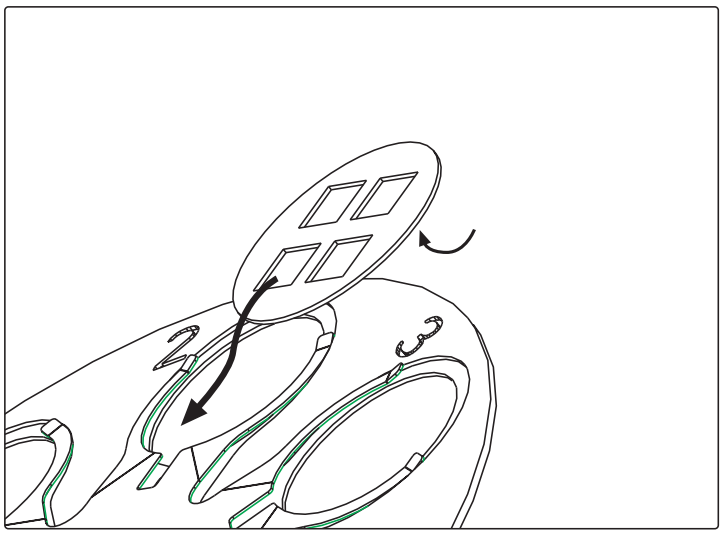




CODE / CODICE	POS.	DESCRIPTION	N°PCS
GO68	1	Snakes	1
GO69	2	Window	1
GO70	3	Bubbles	1
GO71	4	Breakup dashes	1
GO72	5	Pickup sticks	1
GO73	6	Breakup triangles	1
GO74	7	Universe	1

10.6 Sostituire i gobos sulla ruota gobo 2

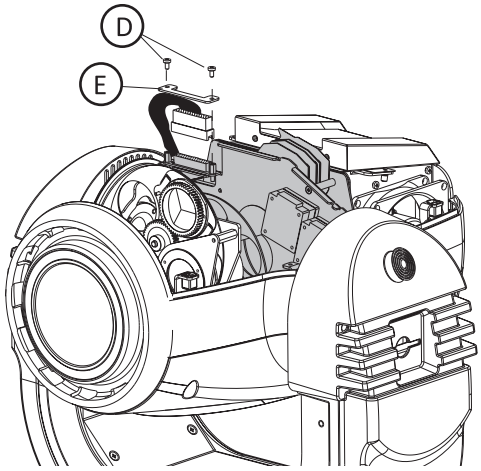
1. Con la ruota di fronte a voi afferrare delicatamente con pollice ed indice il gobo da sostituire, sollevarlo spingendolo verso l'alto ed estrarlo dalla ruota.
2. Inserire il nuovo gobo facendolo slittare sotto la molla fino a che non entri nella sua sede; fare riferimento alla tacca sulla molla per mantenere un punto di riferimento utile per orientare i gobos.

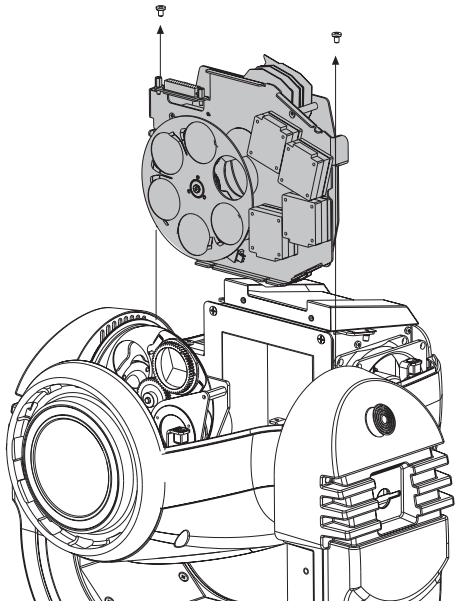


10.7 Estrazione del gruppo cambia colori

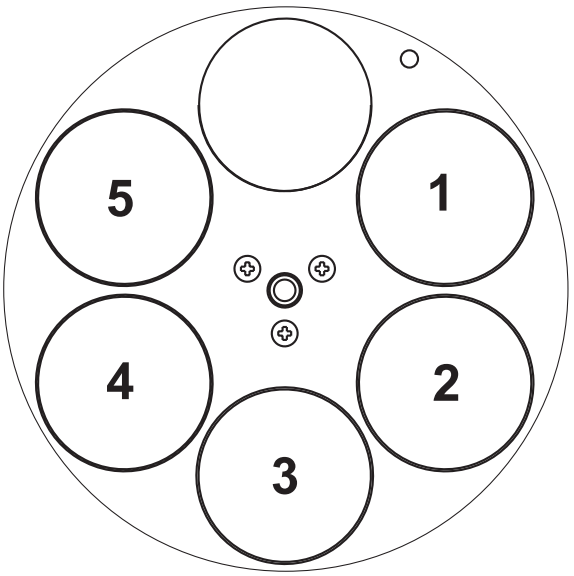
ATTENZIONE
Se non è stato ancora estratto il gruppo gobos, fatelo ora altrimenti non sarà possibile proseguire, fate riferimento alla sezione precedente.

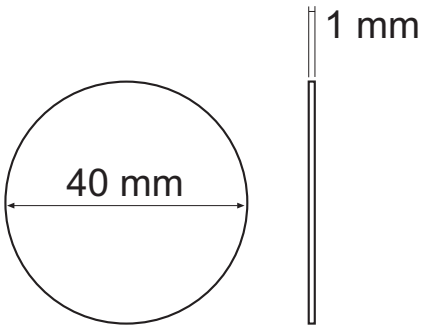
1. Svitate le viti di fissaggio "D" del connettore etichettato "gruppo colour changer" e rimuovete il connettore "E" delicatamante.
2. Rimuovete le viti di fissaggio del gruppo cambia colori ed estraete delicatamente il gruppo.
Ora è possibile ispezionare, pulire o sostituire i filtri.





10.8 Configurazione standard della ruota colori



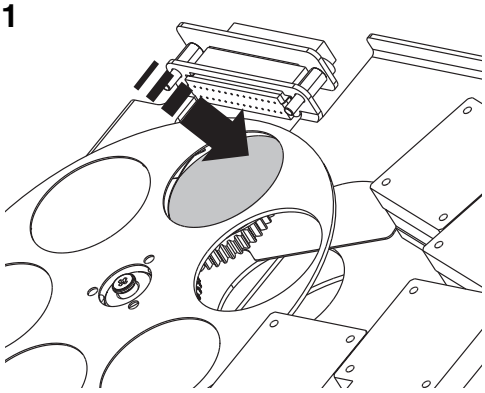


CODE / CODICE	POS.	ROSCO STANDARD
VT285/B	1	"Just blue" color filter
VT285/V	2	089 Moss green
FC47	3	"Full CT Straw" filter
VT285/AR	4	"Dark amber" color filter
VT285/R	5	"Bright Red" color filter

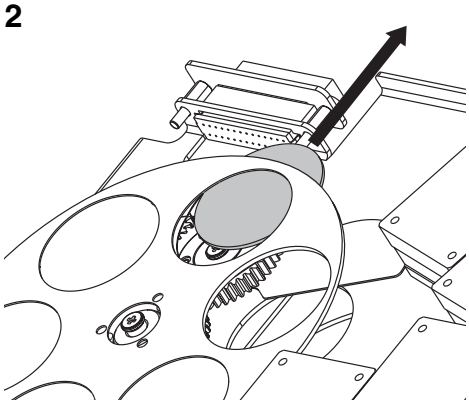
10.9 Sostituire i filtri della ruota colori

1. Con la ruota di fronte a voi afferrare delicatamente con pollice ed indice il filtro da sostituire, esercitare una lieve spinta verso il basso ed estrarre il filtro.
2. Inserire il nuovo filtro facendolo slittare sotto la molla fino a che non entri nella sua sede; rispettare il senso del trattamento che va posizionato dalla parte della molla
Sulla ruota è possibile montare filtri o gobos in vetro con diametro massimo di 40 mm ed uno spessore non superiore ad 1 mm.

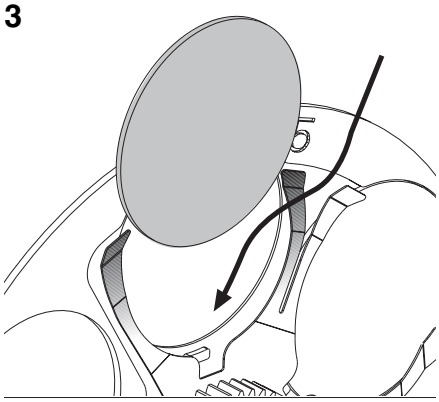
1



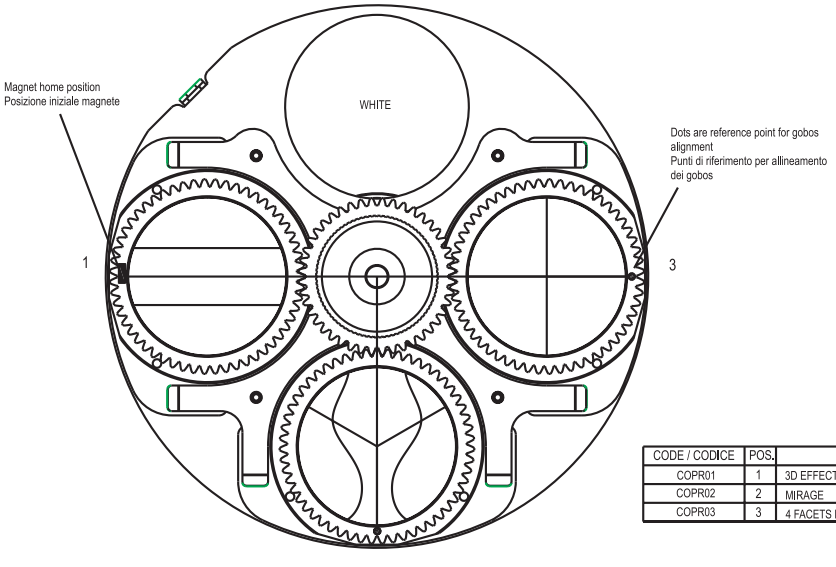
2



3



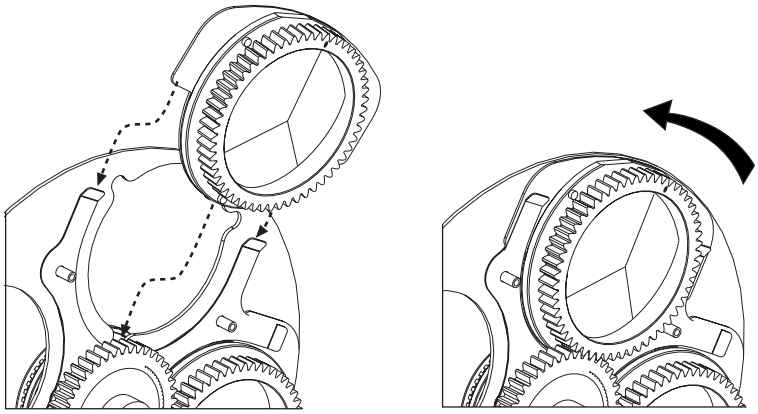
10.10 Configurazione standard della ruota effetti



CODE / CODICE	POS.	DESCRIPTION	N°PCS
COPR01	1	3D EFFECT	1
COPR02	2	MIRAGE	1
COPR03	3	4 FACETS PRISM	1

10.11 Sostituire gli effetti sulla ruota effetti

1.Sollevare delicatamente il supporto sul quale è presente il prisma che desiderate sostituire e sfilatelo dalla sede.
2.Far slittare sotto la molla il nuovo supporto assicurandovi che esso entri in sede tramite le due spine poste sul retro del supporto.



11. Manutenzione

11.1 Pulizia periodica

Lenti e filtri
Anche un sottilissimo strato di polvere può ridurre in modo sostanziale la resa luminosa ed alterare la compattezza del fascio.
Pulite regolarmente i filtri utilizzando un panno morbido o del cotone, inumiditi con un liquido detergente specifico per la pulizia del vetro.

Ventole e feritoie di passaggio aria
Le ventole e le feritoie di passaggio aria devono essere pulite ogni 6 settimane circa; il periodo che deve trascorrere tra una pulizia e la successiva dipende anche dall'ambiente in cui il proiettore opera.
Per eseguire questo tipo di pulizia utilizzate un pennello ed un comune aspirapolvere o un generatore di aria compressa.
Se necessario, non esitate a eseguire la manutenzione anche in tempi più brevi.

11.2 Controlli periodici

Lampada
Controllate la lampada e sostituitela se ha subito danni visibili, se si è deformata o prossima alla scadenza (verificare sul contaore resettabile).
Parti meccaniche
Controllate il movimento delle parti meccaniche, le cinghie di trascinamento, gli ingranaggi, le guide di scorrimento lenti e sostituitele se necessario.
Controllate che il proiettore non sia meccanicamente danneggiato. Se necessario, sostituite le parti deteriorate.
Controllate la tensione delle cinghie e regolatele, se necessario.
Parti elettriche
Controllate i collegamenti elettrici, in particolare la messa a terra e la corretta inserzione dei connettori estraibili.
Premere i connettori se necessario e riposizionarli come in origine.

11.3 Sostituzione dei fusibili

Localizzate i fusibili di protezione lampada e circuiteria interna, posti sul pannello serigrafato della base di **Infinity Spot S**.
Controllate con uno strumento idoneo le condizioni dei fusibili; qualora risultino danneggiati, sostituiteli con altri di pari valore e caratteristiche.

12. Parti di ricambio

Tutti i componenti di Infinity Spot S sono disponibili come parti di ricambio nei centri assistenza Coemar. Specificando in modo dettagliato il modello del proiettore ed il pezzo di ricambio richiesto aiuterete il centro assistenza a servirvi nel modo migliore.

Codice Coemar	Descrizione
CO9109	Staffa Camlock opzionale utilizzabile su altri prodotti Coemar

13. Messaggi di errore

Se dovesse verificarsi un malfunzionamento, Infinity S Spot è dotato di un sistema di autodiagnostica che visualizzerà uno o più messaggi ad intermittenza preceduti da “ERR:”, nella parte bassa del display. La tabella seguente vi aiuterà ad interpretare correttamente i messaggi. Se nonostante l’intervento suggerito i problemi persisitessero, contattare il Vostro centro di Assistenza Coemar di fiducia.

Messaggio di errore	Descrizione e risoluzione
ERR: PAN	Encoder PAN non rilevato. Controllare il sensore della ruota encoder posto a rilevare la la posizione del motore di movimento PAN nella base; controllare il motore ed il relativo cablaggio.
ERR: TILT	Encoder TILT non rilevato. Controllare il sensore della ruota encoder posto a rilevare la la posizione del motore di movimento TILT nella forcella; controllare il motore ed il relativo cablaggio.
ERR: SENSORS LINE #2	Errore nel circuito di controllo dei sensori di posizione collegati alla scheda di controllo a 4 motori (GOBOS) posta nella forcella: il sensore non rileva il magnete. Controllare i cablaggi ed i sensori di reset delle ruote o di un eventuale loro blocco.
ERR: SENSORS LINE #3	Errore nel circuito di controllo dei sensori di posizione collegati alla scheda di controllo a 4 motori (EFFETTI, ZOOM e FOCUS) posta nella forcella: il sensore non rileva il magnete. Controllare i cablaggi ed i sensori di reset delle ruote o di un eventuale loro blocco.
ERR: SENSORS LINE#5	Errore nel circuito di controllo dei sensori di posizione collegati alla scheda di controllo a 5 motori (COLOUR CHANGER) posta nella forcella: il sensore non rileva il magnete. Controllare i cablaggi ed i sensori di reset della ruota colori e delle palette o di un eventuale loro blocco.
ERR: COLOUR WHEEL	Errore di posizionamento della ruota colori: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico della ruota colori.
ERR: GOBO	Errore di posizionamento della ruota gobos: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico della ruota gobos.
ERR: GOBO INDEX	Errore di posizionamento della home position dei gobos: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico posto sul gobos bianco n°1.
ERR: GOBO 2	Errore di posizionamento della ruota gobos 2: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico della ruota gobos.
ERR: EFFECT WHEEL	Errore di posizionamento della ruota prismi: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico della ruota.
ERR: EFFECT INDEX	Errore di posizionamento della home position dei prismi: il sensore non rileva il magnete. Controllare il funzionamento ed il corretto posizionamento del sensore magnetico del supporto.
ERR: LINE SYNC	Errore sincronismo di rete. Contattare il centro assistenza.
ERR: FLASH	Errore Eeprom. La EEprom non è presente oppure risulta difettosa. rivolgetevi al centro di assistenza Coemar per la verifica o sostituzione del componente.
ERR: CFG DATA FAILURE	Errore Dati: Il caricamento iniziale dei dati di configurazione è fallito. Il proiettore ha caricato la configurazione di default: accendete nuovamente il proiettore e se l’errore persiste rivolgetevi al vostro centro di assistenza Coemar di fiducia.
ERR: NO SLAVE LINK	Errore comunicazione con scheda motori: La scheda LCD non comunica correttamente con la scheda principale; controllare il cablaggio piatto di collegamento fra le schede o rivolgetevi al vostro centro di assistenza Coemar di fiducia.
ERR: DMX ADDRESS	Errore di indirizzo DMX: Il proiettore non riceve tutti i canali DMX di cui necessita per funzionare correttamente. Controllare l’indirizzo DMX indicato sul display ed il numero di canali generato dal mixer di comando (alcuni mixer non superano i 12 canali).
ERR: DMX FRAME	Errore DMX: Segnale DMX presente ma frame troppo breve; i mixer di comando non ha sufficienti canali per controllare il proiettore.
ERR: SLAVE MEM. FAILURE	Errore scrittura in memoria scheda motori: Contattate il vostro centro di assistenza Coemar di fiducia.

14. Domande e risposte

Domanda	Causa possibile	Possibile soluzione
Il proiettore è completamente immobile	Proiettore non alimentato. L'interruttore di alimentazione è sulla pozione off. Il fusibile di protezione potrebbe essere guasto.	Controllare che il cavo di alimentazione sia collegato alla rete elettrica. Posizionare l'interruttore di alimentazione su ON. Spegnere il proiettore e sostituire il fusibile guasto.
Il proiettore si resetta in modo corretto, ma non risponde, oppure risponde in modo errato alla consolle DMX.	Collegamento dati non corretto. Scorretta assegnazione dell'indirizzo DMX.	Ispezionare la connessione dei cavi, correggere le connessioni precarie o inefficienti, riparare o sostituire o cavi danneggiati. Controllare gli indirizzi DMX dell'apparecchiatura.
La lampada non si accende o funziona ad intermittenza.	L'apparecchio è troppo caldo.	Lasciare raffreddare l'apparecchio. Controllare che le prese d'aria non siano ostruite. Assicurarsi che la temperatura ambiente non superi i 35°C. Verificare il funzionamento delle ventole.

CE

Coemar *s.p.a.*

via Inghilterra 2/A - 46042 Castel Goffredo (Mantova) Italy
ph. +39 0376/77521 - fax +39 0376/780657
info@coemar.com

Coemar *si riserva il diritto di apportare modifiche senza preavviso.*
Coemar *reserves the right to effect modifications without notification*